175 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

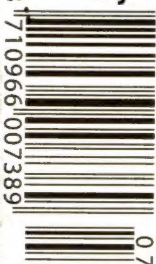
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

SPECIALE JUBILEUMUITGAVE

XV

COLLECTORS EDITION

WWW.PU.NL



PLUS: 15 JAAR PU: HET FEESTSTE NUMMER OOIT GEMAAKT! • AAN HET ZUURSTOF IN GEARS OF WAR 2 • HALO WARS • EXCLUSIEF!!!! LORD OF THE RINGS – CONQUEST • KOTSEN OVER DE Wii • CONAN WORDT STEEDS WREDER • TOP SPIN 3 • NEUKEN EN SCHETEN LATEN IN FABLE 2 • PROJECT ORIGIN: DE WARE OPVOLGER VAN F.E.A.R. • CIVILIZATION REVOLUTION BRENGT EINDELIJK BESCHAVING OP CONSOLES • SKATE TEST EVERYBODY'S GOLF 2 • HARDER, GRUWELIJKER, SNELLER, ZIEKER... NINJA GAIDEN 2 • SUPER SMASH BROS. BRAWL: VERSLAVENDE VERWENNERIJ • THE BOURNE CONSPIRACY • LINE-UPS VAN SONY, SEGA EN UBISOFT • OVERLORD: RAISING HELL • BOOM BLOX • OPOONA • EN MEER...

SUPER SMASH BROS.™ BRAWL









EN DE WINNAAR IS ...

Bereid je voor op de grootste, meest explosieve knokpartij aller tijden! Ga op de vuist met videogame-iconen als Mario, Link, Sonic en Solid Snake. Speel alleen, met vrienden of, als je denkt dat je het aankunt, tegen spelers uit de hele wereld via de Nintendo Wi-Fi Connection! Weet jij je staande te houden tot de lucht weer opklaart?

www.nintendo.nl



Nintendo



12+ www.pegi.info Wii

15 jaar PU

Soms kom ik ze nog wel eens tegen, de (inmiddels oude) mannen die voor de start van Power Unlimited verantwoordelijk waren. Altijd moet ik lachen als ik dan weer de verhalen hoor hoe dat destijds is gegaan.
Ga in gedachten even terug naar het jaar 1993 en stel je daar de games(markt) bij voor. Voor die tijd zou je denken dat dit product nauwelijks interessant was voor uitgevers om een blaadje over te maken, maar blijkbaar zagen sommigen toen al in, wat een vogelvlucht gamen zou maken. Of misschien wilden ze gewoon gratis games.
Hoe dan ook, er was geen geld voor een grote vaste redactie, en dus namen ze een hoofdredacteur en eindredacteur (Ed) in dienst, die de games vervolgens iedere maand aan een groepje straatschoffies mee gaven om er wat over te schrijven. Ze hadden anders toch niets beters te doen!
Inmiddels zijn vele van deze schoffies op vele fronten verweven met de game-industrie, hebben we heel wat andere gamebladen zien komen en gaan (may they rest in peace!), zijn we maar liefst 15 jaar verder en still going strong!
Nu heb ik geleerd nooit over jezelf op te scheppen, dus doe ik het bij deze over anderen. Aan iedereen die in de afgelopen 15 jaar aan PU meegewerkt heeft, petje af! En natuurlijk aan al onze trouwe lezers, waarvan ik hoop dat we ze zeker nóg 15 jaar met ons fantastische blaadje (doe ik het toch) mogen verwennen.

Niels

De Redactie



Toen Power Unlimited in 1993 startte, waren de huidige redacteuren nog jonge broekies, nou ja, op één na dan. We vroegen de kereltjes in het kader van 15 jaar PU, wat ze in 1993 zo'n beetje uitspookten.

Jurjen



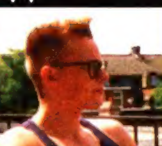
Drieëntwintig was ik in 1993 en beleefde de naweeën van mijn orale fase. Dat betekent dat ik weinig meer deed dan Nintendo-games spelen, teken- en horrorfilms kijken, enorme hoeveelheden bier drinken, naar Trash Metal luisteren en zombies tekenen. Eigenlijk is er de afgelopen vijftien jaar niet zoveel veranderd, alleen teken ik tegenwoordig nog maar zelden een zombie. Tja, je wordt toch volwassen, hè?

Jeroen



Vijftien jaar geleden probeerde ik te overleven op de Mavo. Mijn bezigheden kwamen hoofdzakelijk neer op het schrijven van strafregels en papiertjes prikken op het schoolplein. Het was zwaar, heel zwaar.

J.J.



Vijftien jaar geleden was ik sportjournalist bij het Haarlems Dagblad. Ik mocht elk weekend regionale voetbalkrakers als De Kennemers - Alliance verslaan. Deadline, drie uur na de wedstrijd. En dat is precies de reden waarom ik nooit een deadline bij de PU mis. Een hele week de tijd voor een stukje, dat is een eeuwigheid.

Wouter



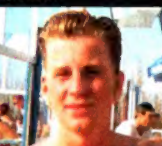
Ik was elf en zat in mijn "eenzame periode". Dit was vlak voor de wilde tienerjaren, toen ik losging met alle denkbare verboden middelen en willekeurige, onveilige seks, en vlak na mijn 'ik voel me koning van de basisschool'-tijd. Ik keek toen veel films, las veel boeken en baalde van het feit dat ik niet genoeg geld had om me volledig op games te storten. Beetje saaie tijd, maar ohohoh, wat stonden er nog bizarre jaren op me te wachten.

Jan



In 1993 begon ik net met studeren aan de Universiteit van Amsterdam. Ik ging op kamers in de leukste/ drukste/smerigste/mooiste en meest verleidelijke stad van Nederland om er nooit meer weg te gaan... Het was in die tijd dat ik voor het eerst mijn hobby omzette tot iets dat op werk leek: freelancen voor het gamemagazine HoogSpel.

Steven



Ik zat toen geloof ik in de vierde klas van het VWO, na een jaartje te zijn blijven zitten (*kuch* SNES *kuch*) en werkte daarnaast als brommerkoerier. In het weekend hing ik in foute cafeetjes met happy hours, en de rest van de tijd speelde ik weg op mijn omgebouwde NTSC SNES die met RGB kabel aan een leuke CRT monitor hing.

Ed



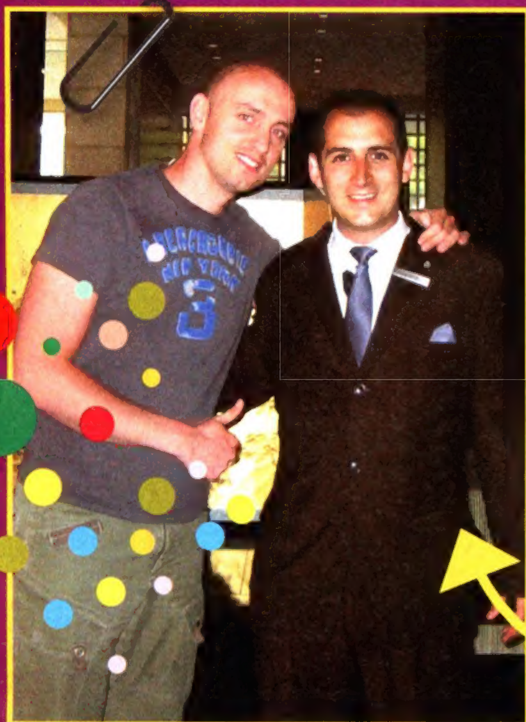
In 1993 werkte ik nog net niet bij de PU (ik kwam in '94) maar was ik eindredacteur van een blad over computerautomatisering. Het blad was retesaai maar op de redactie was het de hele dag lachen geblazen. Ik zeg dan ook altijd: óf je maakt een hartstikke tof blad óf je hebt leuke collega's...

Maarten



Dat is vijftien jaar geleden! Toen was ik negen jaar oud! En ik ben alles van voor mijn twaalfde levensjaar compleet vergeten. Hoewel... als ik mijn klassenfoto erbij pak, dan zat ik toen in groep drie van de basisschool! Ik speelde Prince of Persia, af en toe op de NES bij vriendjes, en zat fulltime (tevergeefs) achter het mooiste meisje van de klas aan.

Jemand moet het doen



››› Het kan altijd nóg luxer. Was Jan twee maanden geleden al behoorlijk onder de indruk van zijn hotel in Shanghai, de luxe van het vijfsterren St. Regis hotel in San Francisco, waar hij was ondergebracht voor de Xbox 360 Spring Showcase, deed zelfs Jan's verwende mond openvallen.
Het gaat te ver hier alle bijzonderheden te vermelden (van een mega plasmascherm op het toilet kijken we al niet meer op) maar niet veel mensen zullen ooit in een hotelkamer hebben gelogeerd met een eigen butler (zie screen). Gelukkig werd ook deze keer alles voor Jan betaald want hij had anders een spontane hartverzakking gekregen bij het afrekenen van z'n roomservice.

PU's eigen Dagobert Duck bestelde 's nachts een kopje koffie en een broodje hamburger en was 44 dollar kwijt!
Ach, iemand moet het doen, knikte hij de serveerster toe, terwijl het vrouwtje glazig tuurde naar de 10 dollarcent die Jan haar net als fooi had overhandigd.



Powerkid



We zijn benieuwd hoeveel lezers dit figuurtje nog kennen. Van 1993 tot 1996 was dit kereltje namelijk 'de mascotte' van de PU. En waar nu al vele jaren de redacteuren bij hun conclusie door middel van een gezichtsuitdrukking aangeven wat ze van het spel vinden, deed vroeger Powerkid dat. Speciaal voor dit jubileumnummer maakt die ouwe blauwe baklap nog één keer z'n rentree.







UIT DEN OUDEN DOOSCH

Met al die terugblikken in dit nummer, kwam ik ook heel wat foto's tegen waarvan ik dacht dat ik ze kwijt was. Door de verhuizing eind vorig jaar is namelijk veel digitaal materiaal verloren gegaan.
Ik was dan ook blij toen ik ergens op de Mac een mapje tegenkwam getiteld "hele crew" met daarin een aantal geinige foto's van de PU redacteuren poserend als groep.
Deze twee vind ik nog steeds zó leuk dat ik ze jullie niet wilde onthouden. De rechter is genomen in 2004 tijdens de E3, de foto onder ter gelegenheid van onze nieuwe testruimte bij VNU, een dikke vijf jaar geleden.
ED





Kinderpartijtje



Het leek wel een kinderpartijtje, daar in Londen tijdens de PlayStation Day. Jan en Jeroen deden een quizje, zongen een paar liedjes en als hoogtepunt (zie ook pagina 23) ging het vrolijke tweetal elkaar zelfs met plastic zwaardjes te lijf. Tja, en zo'n dag vol indrukken maakt dorstig natuurlijk, en als het gratis is, neemt Jan er twee tegelijk, natuurlijk.





YO!POST

★ Brief ★ VAN DE MAAND
OVER GTA IV... NATUURLIJK

Heej gasten van de PU.
Het is 28 April, nog maar één nachtje slapen voordat (waarschijnlijk) "de" game van 2008 gaat uitkomen. Grand Theft Auto IV! Ik kan al maanden niet wachten maar ja, ik heb dan toch een 360 dus dan ga ik nog maar even Saints Row spelen om al een beetje het freeroam gevoel op te wekken. Dus ik vrolijk naar mijn 360 lopen, ik pak mijn controller en ga in m'n luie stoel zitten. Ik druk de grote X in op mijn controller en de Xbox springt aan. Dus ik kijk even naar buiten en denk nog eens bij mezelf, morgen verandert de wereld gewoon.
Ik kijk weer naar mijn beeldscherm en het valt me op dat het toch wel lang duurt voordat het Xbox 360 logo verschijnt. Ik kijk naar mijn Xbox en zie daar vrolijk drie rode lampjes branden. Nou op zo'n moment stort je wereld zo ongeveer in. Je Xbox 360 heeft het altijd gedaan en nu net één dag voordat het spel waarvoor je eigenlijk de console hebt aangeschaft uitkomt, gebeurt je dit! Na ongeveer tien minuten treuren en nog wel honderd keer de Xbox aan en uitgezet te hebben, realiseerde ik me dat hij toch echt kaduuk was.
Dan kun je twee dingen doen: naar buiten lopen en met een bijl je Xbox helemaal kapot slaan of Microsoft bellen en kijken wat er nog aan te doen valt. Ik heb toch maar voor het tweede gekozen omdat ik dan nog de meeste kans had om GTA IV te kunnen spelen.
Dus ik bellen naar Microsoft en mijn verhaal vertellen, gelukkig krijg ik garantie en wordt mijn 360 binnen vijf werkdagen opgehaald en dan binnen vijftien dagen weer terug bezorgd. Ik heb het ook al aan wat vrienden verteld, iedereen vindt het zuur voor me uitgerekend één dag voordat "De game der games" uitkomt. Maar goed niets aan te doen natuurlijk. Gewoon afwachten en hopelijk binnenkort weer een werkende 360 te zien. Toch vond ik het een k*t begin van twee weken meivakantie...
Jordi de muijnk | Internet

"Twee weken meivakantie! En dan een beetje zeuren over een kapot spelcomputertje!! Wat is dat voor een eikel!!!"
Oeps, sorry. Ed brak even in. De man is al weken gestresst aan dit feestnummer bezig en als ie het woord vakantie hoort, begint ie te schuimen. Wij vinden het wel erg hoor, Jordi. Zo erg zelfs dat we je als troost een EA game naar keuze aanbieden. En je weet, als het aan EA ligt kun je over een jaar of wat hun game GTA V winnen als Brief van de Maand.

GTA IV

Beste PU.
29 april. De hele (game)wereld weet wat er op deze datum gebeurt. GTA IV ligt in de schappen. Dus: de wekker op zeven uur en vlug naar de plaatselijke gameshop. Tenminste, dat was de bedoeling. Mijn ouders dachten daar anders over. Zij besloten (samen met mij!!) op de desbetreffende datum op vakantie te gaan. En alsof dat nog niet erg genoeg was, gingen we naar een camping in the middle of nowhere (lees Zeeland). Geen TV. Geen PS3. Geen GTA IV. De volgende dag ren ik naar de plaatselijke gameshop in de hoop dat GTA IV nog niet uitverkocht is. Kom ik er vervolgens achter dat de winkels die dag dicht zijn. Koninginnedag! De dag daarna ren ik (opnieuw) naar de gameshop. #%*@! Hemelvaartsdag!?! Na drie dagen kom ik terug, zegt die verkoper: "Nee, GTA IV is helaas uitverkocht. Ik hoop dat ik hem maandag opnieuw binnenkrijg." Hier had ik dus helemaal niks aan. Maandag zit ik al lang en breed weer thuis! Na de vakantie kom ik m'n eigen gameshop binnen slenteren. "Heeft u GTA IV?" "Ja hoor, zal ik er een tasje omheen doen?" antwoordt de verkoopster. Verbijsterd probeer ik te begrijpen wat ze daarnet zei. Ik heb GTA IV! Ik heb GTA IV! Dit was dus al met al toch nog een geslaagde week.
Maarten Smits | Internet

En? Was het een mooi tasje?

EN NOG MEER GTA...

Hey! Gasten van PU!
Eerst het slijmen: Het is altijd weer fijn om de PU op de deurmat te horen vallen!
Anyway, waar ik het over wil hebben is dè game: GTA IV.
Ik heb zelf een PS3, maar de laatste tijd voel ik me steeds meer in de steek gelaten door de gamedevelopers; het is alsof ze steeds minder aandacht aan de PS3 games besteden omdat deze wat minder goed worden verkocht dan Xbox 360 games, omdat er meer mensen zijn die een Xbox 360 hebben staan en ze daarom minder geld verdienen aan de PS3 games!
Zo ook met GTA IV; heb ik thuis een mooie HDtv staan, en om even technisch te worden staat er achterop de GTA IV box: tot 1080p, (full HD) maar in feite is de game maar 6IV0p (niet HD), en "upscaled" naar HD, waardoor het er niet veel mooier uitziet dan een "standard definition" game.
Terwijl de Xbox 360 versie van GTA IV wèl gewoon een HD resolutie heeft! (720p, niet upscaled)
Ook heeft de Xbox versie anti-aliasing, (om randen mooier te maken) en de PS3 versie weer niet, terwijl de PS3 heel mooie beelden aankan in èch HD. (Kijk maar naar Oblivion.)
Dus ik voel me als PS3 fan de laatste tijd steeds meer in de steek gelaten door de gamedevelopers die de voorkeur blijken te hebben voor de console die ik niet heb, terwijl ik even veel voor de game heb betaald!
In ieder geval; keep up the good reviews!
Groetjes!
Stefan Schenkeveld | Internet

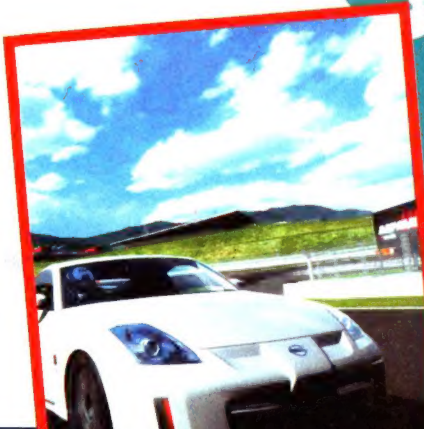
Volgens ons staar je je een beetje blind op getalletjes en stickertjes want de hele wereld is het er over eens dat de PS3 versie er mooier uitziet. Kijk eens in de spiegel, Stefan. Vind je jezelf er dan goed uitzien? Zo ja, dan wordt het inderdaad tijd voor een bezoekje aan de oogarts.



PORNO VOOR RACEGAMERS

Geachte Powerdudes,
De reden van mijn schrijven, is de teleurstelling na de review van J.J., omtrent de game Gran Turismo 5: Prologue.
Nee, ik ben niet teleurgesteld in J.J.'s oordeel, ik ben teleurgesteld in Polyphony Digital. Dat deze developer porno wil maken voor de autoliefhebbers is goed, alleen bestaan er al video's, autoprogramma's en tijdschriften over mooie auto's. Ze zouden porno moeten maken voor de racegamers !!
GT5:P is een uitgeklede versie. Alleen zijn in dit geval de dubbel-D's vervangen door kleine, hangende, met te grote tepels gesierde A-cupjes.
Waarom geen volledige versie, met schademodel, gevoel voor snelheid en 3D gevulde tribunes?
Als racefanaat en coureur, wil ik racen, racen en nog eens racen. Kijken naar auto's kan op andere plekken. Ik wil ze besturen, afgestraft worden door middel van schade. Pitstops maken om mijn auto te laten repareren en het echte gevoel van snelheid ervaren. Nee, ik blijf toch maar Forza spelen op m'n (gerepareerde) 360.
Verdiep me nog meer in Grand Prix IV van Geoff Crammond en probeer in PGR mijn tijden bij te stellen, op het niveau van Handewasser.
Waarom zou ik genoegen nemen met een afgekloven hondenbot ,in plaats van een sudderende biefstuk?
Het spijt mij zeer Sony, maar de PlayStation 3 blijft in de winkel staan.
Gegroet,
Jarno Flinkers | Almelo

"Kleine, hangende, met te grote tepels gesierde A-cupjes." Ja, dat maak je alleen maar mee als je in Almelo woont. Brrrrrrrrrrr!



EA

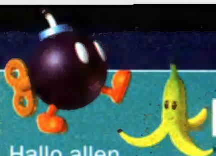
De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1913 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

YO!ART



Hallo PU.
Ik ben een 17-jarige female gamer en ik ben helemaal weg van RPG's.
Mijn favoriet is Final Fantasy VII en daar heb ik een tijd geleden een tekening van gemaakt wat ik als mijn beste werk ooit beschouw. Ik lees de PU erg graag en dacht dat ik hem wel eens op kon sturen! :)
Groetjes,
Odile van der Stap (aka Jumel) | Internet

Bedankt Odile. We mogen de rentree van de Yo!Art rubriek inmiddels wel geslaagd noemen. De kwaliteit van jullie ingezonden tekeningen gaat met de maand omhoog. Fow'all blaive stuuuure!



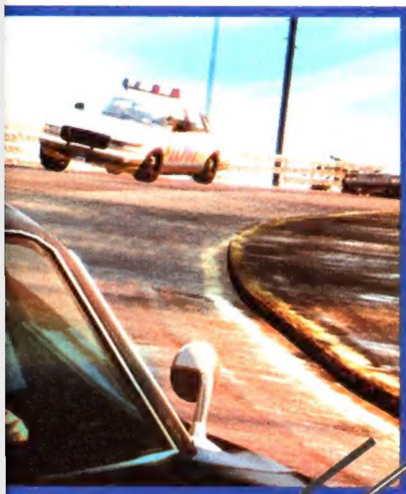
NINTENDO



Hallo allen.
Ik ben sinds jaar en dag een trouwe Nintendo gamer en ik begrijp dat Nintendo bezig is met een zeer succesvolle strategie om de hele wereld aan het gamen te krijgen, maar vergeet verdomme even niet de trouwe achterban alsjeblieft!
Begrijp me goed, ik vind Mario Kart een bijzonder mooi spel. Het loopt goed, de graphics zijn prachtig en de mogelijkheden talrijk, maar zelden heb ik mij zo opgewonden over oneerlijkheid als bij dit spelletje. Natuurlijk is het leuk als nieuwkomers ook een goede kans maken, maar om de powerups nu zo vreselijk krachtig te maken dat je je haren uit je kop trekt (en ik heb er al niet zo veel meer) dat vind ik echt een stap te ver gaan. Online valt het nog mee, omdat de echte racers steevast een halve ronde voorliggen op de rest. Dus als ze dan een blauw schild voor hun donder krijgen, dan finishen ze nog eerste. Ook leuk trouwens dat hoe hoger je online puntenaantal is, hoe minder punten je krijgt per overwinning (zo'n 45), maar des te meer gaan er vanaf bij zo'n (zeer onterechte) verloren race (zo'n 269!!))
Echter in de Grand Prix sta je tegenover de A.I. en die zijn echt gewoon te smerig voor woorden. Ze willen gewoonweg niet dat je wint, hoe goed je ook bent.
Er is niets leuks aan, dat als je gewoon perfect rijdt, alle shortcuts kent, je heerst over de banen, om dan genadeloos afgemaakt te worden door drie, vier aanslagen op je kart/motor waarna zo'n kleurrijke blije snuiter je lachend voorbij suist en de kans op een drie sterrenscore verkeken is. Dezelfde treurnis overschaduwt de roemruchte online competitie.
Prima dat je op banen moet racen waaraan iets is veranderd (dat houdt de afwisseling erin) om als zodanig de beste wereldtijd weg te zetten. Maar honderd keer dezelfde race rijden omdat je steeds maar weer in de derde ronde een blauw schild treft, is gewoon hopeloos. En ik ben echt niet iemand die snel opgeeft, dus na één blauw schild stap ik op mijn motortje en race gestaag door, tot een tweede blauwe schild zich aandoet met als klapper daarbovenop een bliksemflits. Daar gaat je goede tijd, je geduld en je gezonde verstand.
Nintendo....HOU HIERMEE OP! en neem de fans van het eerste uur serieus. Blijf lekker lage instapgames maken, maar hou ook de serieuze gamers tevreden.
Groetjes,
Paul | Oosterhout

Paul, je bent niet de enige hoor, ook Jeroen is helemaal klaar met die Mario Kart shit. Hij heeft de game gespeeld en na soortgelijke ervaringen vloekend en tierend weer in de gamekast gegooid. Het deed Ed weer terugdenken aan die ene keer in vijftien jaar tijd dat ie het PU karttoernooi niet won. Toen waren er volgens hem ook allerlei mensen bezig met blauwe schilden en bliksemflitsen.

RARE PLAATJES





BESTE PU.
EEN ERG LEUKE RUBRIEK VIND IK 'RAAR PLAATJE', IK HEB DAN OOK WEL IETS WAT DENNIS OVERTREFT (HOOP IK). IEDEREEN ZIT NU NATUURLIJK GTA IV TE SPELEN EN TE VERTELLEN HOE MOOI HET WEL NIET IS. MAAR M'N NEEF EN IK HEBBEN TOCH WEL EEN FOUTJE GEVONDEN...
DEZE WAGEN HING DAAR GEWOON ZOMAAR INEENS IN DE LUCHT TERWIJL WE OP WEG WAREN NAAR HET VOLGENDE EILAND. SNEL HEEFT M'N NEEF ER EEN FOTO VAN GEMAAKT MET ZIJN MOBIEL. VANDAAR DE KWALITEIT VAN HET PLAATJE. GROETJES

STAN EN JONAS | INTERNET

Als we het dan toch de halve postrubriek over GTA IV hebben, kan dit er ook nog wel bij. Bedankt jongens!

Overtref Stan en Jonas en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



HOTSHOTS FELICITEREN

TIJDENS ONZE TRIPJES DE AFGELOPEN MAANDEN KWAMEN WE HEEL WAT HOTSHOTS UIT DE BIZZ TEGEN. NATUURLIJK WISTEN ZE ALLEMAAL DAT DE PU DEZE MAAND 15 JAAR BESTAAT.

Mede-oprichter BioWare en Vice President EA Games.



DR. RAY MUZYKA

Marketing Director Valve.



DOUG LOMBARDI

Corporate Vice-President Microsoft Game Studios.



SHANE KIM

Oprichter Westwood Studios en nu Vice-President EA Los Angeles.



LOUIS CASTLE

15 JAAR PU IN

JULI 1993

All Systems Go!

Als je graag spelletjes speelt, ben je tegenwoordig een dankbaar onderwerp van gesprek. Ouders en opvoeders maken zich zorgen over je. Je hebt nergens meer belangstelling voor, je komt nooit meer buiten en lezen komt er ook niet van. Wij hebben een strijdplan om voor eens en voor altijd van het gezeur af te zijn.
Blijf eens een avondje gezellig op de bank zitten en babbel vrolijk door de favoriete televisie-programma's heen. Eens kijken hoe snel je weer naar je kamer mag.
Ruil vervolgens voor een week je 'vaste' spelcomputer met het draagbare exemplaar van een vriend en speel op balcon of in de tuin. En wapper vervolgens eens flink met dit nummer van POWER UNLIMITED.
Want lezen doe je tegenwoordig ook: in je nieuwe lijfblad POWER UNLIMITED.
Je nieuwe lijfblad? Als het aan ons ligt wel. Wij willen van POWER UNLIMITED een blad maken dat nog belangrijker is dan de handleiding bij de games.
Sterker nog: we denken dat we met dit eerste nummer al een heel eind in de goede richting zijn. Jij had toch nog op- en aanmerkingen? Laat dan snel horen hoe jij het gedacht had, dan kunnen we misschien voor de volgende keer meteen iets regelen.

En daarmee verklaren we ons nieuwe blad feestelijk en plechtig voor geopend.

De redakti[e]

All Systems

DECEMBER 1993

De eerste profcheck! De broertjes de Boer speelden Eric Cantona Football. De kop boven het artikel: "De Boer mist penalty", zou profetisch blijken. We voelden toen al aankomen dat Frank zeven jaar later zou missen in de beslissende strafschoppenreeks tegen Italië tijdens de halve finale van het EK 2000.

FEBRUARI 1994

Ruim veertien jaar geleden was Ernst Hirsch Ballin al een keer Minister, en ook toen kwam er dezelfde onzin uit dat hoofd waaraan je tot aan z'n dood zult kunnen zien dat er ooit een snor aan vast zat.

De minister van justitie Hirsch Ballin klaagde onlangs op een spreekbeurt in Zeeland over "het geweld op de televisie". Er achteraan mompelde hij "en in de videospelen". De landelijke pers vulde met veel bombarie z'n pagina's over het vermeende geweld dat programma's als Miami Vice en A-Team voor acht uur 's avonds de kinderziel aandoen. In de marge voegde menig journalist er aan toe "dat de videospelen ook niet goed zijn voor de kinderen". We kregen het ernstige vermoeden dat ze niet weten waar ze het over hebben. Daarom gingen we raad halen bij de heer Herman Troost, directeur van Nintendo Nederland, en vroegen hem zijn licht te werpen op de huidige hy(pe)sterie.

APRIL 1994

Dit zou de toekomst worden: gamen met een Virtual Reality helm op. Ed kwam enthousiast terug van de Firato. "Het apparaat werkt fantastisch, het is slechts een kwestie van tijd voor we hier allemaal van kunnen genieten..."

De Visette nieuwe stijl heeft veel weg van een mega-zonnebril.

Ziet dit er als een boe[r]... I don't think so!

BEELD

JUNI 1994

Een complete spread met reacties op een brief van iemand die zou uitgroeien tot de beruchtste brievenschrijver ooit: Mortal Marcel. Hij was de eerste die tegen de PU aanpiste, en dat werd in die tijd nog niet echt gewaardeerd door de lezers...

POSTBUS 9194, 1006 CC A...


Thomas de Wilde, Waalre

JUNI 1995

Nu begrijpen jullie misschien waarom we zolang getwijfeld hebben om de Yo! Art rubriek weer in ere te herstellen...


Tekening: Mazi Tahmasebi

MAART 1998

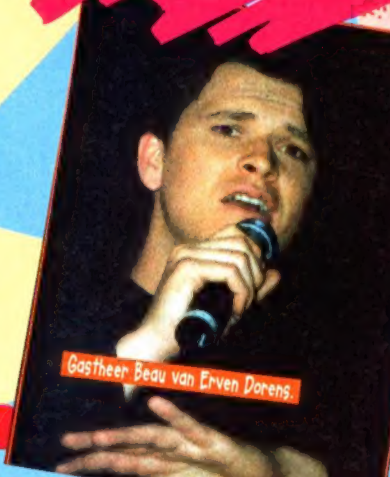
De Qwifz met hun magische neuzen waren jarenlang zeer geliefd in de PU.





APRIL 1998

De allereerste PU Game Awards vond plaats in 1998 met tweehonderd genodigden. Dit evenement zou later uitgroeien tot de PU Gameplay waar vele tienduizenden op afkwamen. In 1999 was Beau van Erven Dorens overigens de gastheer.


Gastheer Beau van Erven Dorens.

GAME A... 1998 GROOT SUCCES

Danny onderwerpt Marc (Contact Data) aan een diepte-interview.

Als er op 18 februari een bom op het Amsterdamse Marcanti Plaza was gevallen, dan zouden er geen games meer in Nederland worden verkocht. Onder de tweehonderd gasten bevonden zich namelijk alle belangrijke vertegenwoordigers (distributeurs, verkopers, pers) van de Nederlandse spellenwereld. Reden van hun bezoek? De allereerste officiële Power Unlimited Game Awards!

Als trouwe lezer van Power Unlimited weet je natuurlijk dat je favoriete gamesmagazine ieder jaar een grote games-enquête organiseert. Alle inzenders van deze enquête bepalen samen welke spellen en spelcomputers als de beste produkten van het afgelopen jaar uit de bus komen rollen. In de vorige Power Unlimited heb je al uitgebreid over die uitslag kunnen lezen, maar na vijf jaar vonden we het wel eens tijd worden om deze enquête een officieel karakter mee te geven. Zo is dus het idee van de Power Unlimited Game Awards geboren.

ZOENEN VAN LARA

Na een lange en intensieve voorbereiding was het half februari dan eindelijk zover. Tijdens een spetterende avond vol muziek (rapper Dev Rhymz) en dans (acrobatiek van dansgroep Corpus) werden de elf Game Awards op professionele wijze uitgereikt door Danny Rook (zie ook de Profcheck op pagina 22 en 23) en zijn charmante assistente Lara Croft. Alle winnaars kregen een fraaie Power-award en drie dikke zoenen van Lara als 'beloning' mee naar huis. Jullie begrijpen het al, de eerste Power Unlimited Game Awards-avond was een groot succes dat volgend jaar ongetwijfeld weer zal worden herhaald.


Traiaiaiaiaia! Dev Rhymz opent de avond met vrolijke Suriname-rap


Jelle (Electronic Arts) dankt alle kopers van FIFA 98

de redaktie

Kort voor de kerst vond eindelijk de allereerste redaktionele Power-kartrace plaats. De voltallige PU-redaktie (inclusief PU-hoofd Edwin en Qwifz-hoofd Harry) had zich in het Amsterdamse indoor kartcentrum van Michel Bleekemolen verzameld voor een heuse clash of the giants. Het moest maar eens duidelijk worden wie nu werkelijk de snelste man uit het colofon is….



Nog voor de start waren er diverse plannen uitgedokterd om Ed - de tot dan toe ongekroonde racespecialist van PU - niet de finishlijn te laten halen. Op papier zagen de plannen er in ieder geval goed (gevaarlijk) uit. Tijdens de uitleg van het strenge baanpersoneel, trokken er echter een paar gezichten wit weg. Bjorn had nog zo gedacht dat een paar edities Mario Kart voldoende zou zijn om te winnen en JJ had wat extra uurtjes in het krachthonk doorgebracht om de concurrentie soepeltjes in de vangrails te rijden. De stakkers.

15 KM/UUR

Kees was de enige die tijdens de uitleg opvallend stil in een hoekje zat. De reden hiervoor werd ons maar al te snel duidelijk: Kees kan niet rijden (hoe hij aan z'n rijbewijs komt, is ons een raadsel). Vanaf de voorrondes tot aan de finale reed Kees met een gemiddelde snelheid van ongeveer 15 km/u slingerend over de baan, tot grote frustratie van de snellere mannen (= de rest).
De start van de finale leek hoopvol. Ed (helaas als snelste gekwalificeerd…) dacht al aan zijn beker, miste daardoor het groene licht en startte als vierde. Een geheime afspraak zou ervoor zorgen dat in dit geval nummer 2 en 3 de weg zouden blokkeren zodat nummer 1 extra tijdwinst kon boeken.
Die nummer 1 (Thomas) raakte in de vijfde bocht op volle snelheid in een spin, waardoor het hele veld in een massale opstopping belandde. Ook na de herstart was Thomas als eerste weg, meteen gevolgd door…juist Ed.

SENSATIE?

Tot drie ronden voor de vlag leek er een sensatie in de lucht te hangen. Helaas had raceleider Thomas niet op Kees gerekend. Het gevolg was een van de meest spectaculaire crashes en een van de meest lucky en onverdiende overwinningen uit de nationale kartgeschiedenis.



Tijdens het aansluitende diner werd er nog lang nagepraat, blauwe plekken geteld, gevloekt en uitgehuild. Ed betaalde met een big smile meerdere rondjes bier en het bleef nog lang onrustig in het centrum van Amsterdam.
Gek genoeg was er niemand die zich de volgende dag afvroeg of Kees veilig was thuisgekomen….



APRIL 1999

J.J. nam de afgelopen jaren regelmatig plaats in de meest stoere racemonsters. Toch is hij tot op de dag van vandaag niet in het bezit van een rijbewijs.

FEBRUARI 1999

Traditie was ooit de jaarlijkse kartrace tussen de redacteuren. Het was altijd een gevecht om de tweede plaats want ome Ed verdween al snel uit het zicht. Het schijnt dat alleen Boris er een keer in is geslaagd Ed te verslaan, maar daar wist laatstgenoemde zich niets meer van te herinneren toen we hem er naar vroegen.





FEBRUARI 2000

Met grote onregelmatigheid verscheen de immens populaire PU strip van de hand van ons aller Dre. Een grotere "onzindichtheid" is zelden op papier aangetroffen.


J.J. liet Ruud alle hoeken van het veld zien.

FEBRUARI 2000

In onze Profcheck rubriek kwamen we door de jaren heen vooral veel sporters tegen (van Ronald & Frank de Boer, tot Jaap Stam en Rintje Ritsma). J.J. zeurde altijd om ook eens een keer een PSV'er te nemen, en kreeg uiteindelijk met Ruud van Nistelrooy z'n zin.



MAART 2000

Redacteuren komen en gaan, en da's soms best jammer. De typische stijl van Kees de Koning paste perfect bij de PU en met name zijn Mortal Kombat reviews zijn ware klassiekers geworden.

JULI 2001

In een uitgebreide test van de splinternieuwe Game Boy Advance, deed Jeroen het voorkomen of je er zelfs een stuur op aan kon sluiten. Vele lezers vonden dat een vreemde optie voor een handheld ☺

GBA VOLKOMEN STUURLOOS!!!!

Wat we helaas niet aantroffen op de E3 was het stuurtje voor de GBA. Vorige maand hadden we de scoop over een stuurtje dat je kon aansluiten op je Game Boy Advance. Het was echter een grapje, een geintje, een lolletje, een gekkigheidje een komische noot.
Wat we niet verwacht hadden, waren de vele reacties van lezers die er met twee benen tegelijk intuinden.
Jongens we hadden jullie toch wel wat pienterder ingeschat.
Dus even voor alle duidelijkheid: de foto's in het vorige nummer waren fake. De GBA heeft geen stuurtje en ook geen toetsenbord en muis-ingang.
Als we ooit nog een keer zoiets doen, zetten we er wel heel groot: GRAP GEINTJE, LOLLETJE, NIET SERIEUS NEMEN, boven.



AUGUSTUS 2002

Soms gingen de reviews nergens over. Met name Boris was daar een meester in. Maar lachen was het wel...

Midway / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.midway.com

BORIS | GRAPHICS 4 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 4 | 42 SCORE

Ik ben beroemd. We werden namelijk laatst besproken in De Volkskrant en daarin werd m'n naam genoemd! Ze zeiden dat ene Boris Red Card Soccer een "verdrietige bagger titel" noemde die een "heeele lange schorsing verdient".
Eigenlijk had Ed die laatste zin geschreven *(klopt Boris, stukkie was weer eens te kort - Ed)*, dus bij deze wil ik hem bedanken voor zijn deelname aan dit succes. Daarnaast wil ik de rest van de redactie bedanken en natuurlijk mijn ouders, die me een gezonde basis gaven én m'n eerste Atari 2600, waarop ik dit succes kon bouwen.
Ik wil graag mijn oude lerares Nederlands, Roos Lubbers, bedanken omdat ze altijd zo'n bitch was en ik dankzij haar een hekel aan Nederlands kreeg en zodoende een stijl ontwikkelde die zo leuk bij de Power Unlimited past. Ik wil ook graag alle andere docenten van het Barleaus Gymnasium, het Montessori Lyceum en het Joke Smit College bedanken omdat ze me al die jaren knetter stoned in de klas hebben laten zitten.
Ik wil natuurlijk Dre bedanken die we allemaal ontzettend missen op de redactie en ik wil alle lezers bedanken want jullie hebben de Power Unlimited groot gemaakt.
Als laatste wil ik Midway bedanken want zonder verdrietige bagger titels als deze Red Card Soccer zouden redactieleden als ik niet kunnen schitteren. Bedankt!



RED CARD SOCCER

JANUARI 2003

Sinds 2003 zijn we de World Cyber Games op de voet gaan volgen. In het eerste jaar waren Ed en Dre daarvoor naar Seoul afgereisd.



"En toch weet ik zeker dat de World Cyber Games die kant op zijn!"

En dan word je zomaar ineens met je neus op de feiten gedrukt.



Kent u die uitdrukking: met een namaak gun, de stoere gast uithangen?

Kees Closed

Oplettende lezers zal het al zijn opgevallen; onze beat'em up specialist Kees heeft de laatste maanden niets meer voor de PU geschreven. Tja, dat krijg je als je succesvol wordt in de muziek-business. Als manager van o.a. Postmen, Extince en DefRhymz scoort hij hits aan de lopende band waardoor er steeds minder tijd overblijft om achter de spelcomputer te kruipen.
Vandaar dat Kees heeft besloten zich helemaal te concentreren op z'n muzikale carrière en te stoppen met het testen van games voor de PU. Kees, het succes is je van harte gegund maar je kennis van vechtspellen en je typische PU-humor (chop, chop, daar rolt weer een kop) die je vanaf het allereerste nummer ten toon spreidde, zullen wij en alle trouwe PU-lezers zeer gaan missen.
We zullen je muzikale successen natuurlijk op de voet blijven volgen, ennuh, mocht je ooit genoeg krijgen van champagne, kaviaar, limo's en mooie meiden, dan kan je altijd weer bij ons terugkomen. Kees, het ga je goed!

JANUARI 2003

Vele rubrieken zijn er de afgelopen jaren bedacht, en vele zijn er in de loop der tijd ook weer gesneuveld. Iemand heimwee naar Judge Ed?



MEI 2004

In 2003 begon Jordi met de strip Framedrop. Voor velen nog steeds de eerste pagina die ze openslaan.

YES!!
PRACHTIG!
MEESTERLIJK!
HENDRIKJE?!
HEEL GOED EXECUTEER ALL DAT JE PAD KRUIST!
KRAK
REC

JULI 2004

Tijdens de E3 2004 waren de PU redacteuren opmerkelijk vaak op de stand van Playlogic te vinden. Logisch natuurlijk, een Nederlandse developer verdient wat extra aandacht. Of had 't misschien te maken met die ene boothbabe die zichtbaar geen slipje droeg…

PLAYLOGIC

JULI 2004

Omdat we jullie wilden laten meemaken wat de E3 voor gekkenhuis is, besloten we een aparte special te fabriceren met de meest maffe shit die we daar in LA beleefden. Zelden is er zo'n idioot krantje gemaakt als De Daily Gamer!

GOSSIP!

ROMANCE BIJ DE PU?

SKATE VINDT NIEUWE LIEFDE

PU redacteur en Gamekings presentator Skate werd door onze correspondent onlangs in restaurant Miyagi's op heterdaad betrapt met zijn nieuwe liefde. Na enig aandringen van onze kant wilde Skate wel kwijt dat hij inderdaad de ware had ontmoet en dat deze het uiterlijk en alle karaktereigenschappen bezat die hij zo waardeerde in een partner

DAILY GAMER

GAMESINDUSTRIE GAAT MASSAAL VREEMD

ZO GOED MAM?

NEEMT JAN M. STEEKPENNINGEN AAN?

FEBRUARI 2006

Naar aanleiding van de release van Hitman Blood Money blikten Steven, Boris, Ed en Jurjen terug op hun behaarde jaren. Niemand geloofde dat slechts één van hen een pruik droeg…

KALE STEVEN

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?

Het is mijn bewuste keuze om vroeg oud te zijn.

KAAL = COOL?

Dat zie je toch.

KALE CHICKS?

Ik ben heel ruimdenkend…

KALE BORIS

KAAL BIJ JOU EEN BEWUSTE KEUZE?

Nee, het is mijn lot.

KAAL = COOL?

Niet per definitie natuurlijk. Maar het is wel makkelijk. Je haar zit namelijk altijd goed en als je onder de douche vandaan komt is alles zo droog… Beetje jammer alleen dat mensen gelijk denken dat je een psychopaat bent maar misschien heeft dat niets met mijn kapsel te maken.

KALE CHICKS?

Mmmmmmmmmmmm…

KALE ED

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?

Ik kan me nog goed herinneren dat ik voor 't eerst met mijn kaalheid geconfronteerd werd. Ik was met m'n zaalvoetbalteam aan 't warmlopen toen ik vanaf een hoger gelegen tribune iemand hoorde roepen: "Hé Ed, je wordt kaal, kerel!" Diezelfde avond heb ik dat thuis met behulp van twee spiegels gecontroleerd en ja hoor, het klopte. Dat was effe schrikken want ik wist tot op dat moment echt van niks.

KAAL = COOL?

Ik denk inderdaad dat kaal sinds een jaar of wat cool is, en dat vind ik natuurlijk wel tof. Ik baalde er namelijk destijds flink van. Sterker nog, ik heb uit pure frustratie de laatste haren uit m'n kop getrokken. Misschien kun je je dat ook wel voorstellen als je die prachtige bos krullen van me ziet op de foto (om over dat afgetrainde lijf maar niet te spreken).

KALE CHICKS?

Hoofdhaarlijk gesproken zeg ik nee, schaamhaarlijk gesproken zeg ik ook nee, zolang het maar niet over de rand van de tuinbroek komt.

JULI 2006

Het 150e nummer vierden we in Utrecht met een bescheiden (cosplay) feestje. Ondanks het trieste weer, waren er heel wat verklede lezers op komen dagen.





AUGUSTUS 2006

Na 13 jaar kwam er eindelijk iemand op het idee dat je de tijdschriften ook in tekstwolkjes zou kunnen zetten. Briljant!

JANUARI 2008

Met de editie 2007 is er een eind aan de Gameplay gekomen. Niet getreurd; er komt zeker weer iets tofs voor in de plaats.

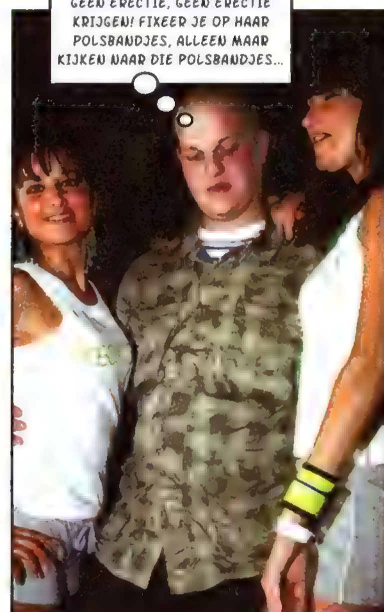
MEI 2007

Wouter is inmiddels de specialist op het gebied van "Testhok experimenten". Hij maakte zich daarmee zo compleet belachelijk dat ie al snel werd uitgenodigd om de redactie van de PU te versterken.

Uitgewoond als na dierensex met een Aziatische olifant.







KALE JURJEN

KAAL: BEWUSTE KEUZE OF VROEG OUD?

Als puberale Metal Freak wilde ik altijd een heftig kapsel, iets wat bij mijn shirts van Iron Maiden en Judas Priest zou passen. Helaas liep dat uit op een rare bos krullen. Dus toen werd het maar kaal. Ondertussen is het ook wel handig dat mijn optrekkende haargrens erdoor wegvalt.



KAAL = COOL?

Haar is een belachelijk uitgroeisel van je hoofdhuid waarmee je gemakkelijk verstrikt kan raken in een draaiende machine. Eraf met die pluizige rommel!

KALE CHICKS?

Als groot liefhebber van het spel 'voek de hamster' kan ik hier niet mee instemmen.

POWERSPY

- De Power Unlimited bestaat dus 15 jaar. Wat eigenlijk is in het land der gamebladen maar het gemiddelde tijdschrift hoogstens twee of drie consoles voorbij heeft zien komen. Wereldwijd zijn er maar weinig blaadjes met een dermate hoge leeftijd. Logisch dan ook dat de Powerspy, die zichzelf nog een jonge god mag noemen, niet alle vijftien jaren in dienst is geweest.
- Maar hij zit er lang genoeg om een flink aantal roddels en bekentenissen uit de roemruchte PU-historie te openbaren. En daar hoefde hij niet eens z'n best voor te doen, want er is nogal wat gebeurd in de lange periode waarin de PU de Nederlandse tijdschriftschappen vulde.
- Meest opvallende aspect aan de PU-crew die het blad in die 15 jaar gediend heeft, is het haar. Of er een oorzakelijk verband is tussen werken voor de PU en kaalheid moet nog onderzocht worden maar opmerkelijk is het natuurlijk wel dat de overgrote meerderheid van de redacteuren in de loop der jaren meer haar op zijn ballen had dan op zijn hoofd.
- In al die jaren is er slechts één mannelijke redacteur geweest die zijn haar langer heeft laten groeien, en dat was JJ.
- En om nu te zeggen dat dat een succes was...
- Het verbaast de Powerspy dat het bedrijf dat Gerard Joling, Raymond van Barneveld en Dick Advocaat van nieuw gras voorzag, nog geen PU-redacteur heeft benaderd voor een nieuw kapsel!
- Ed met een matje, wie wil dat nu niet zien?
- Misschien dat het haarverlies van de stress komt, want stress is er de afgelopen jaren volop geweest.
- Zo hadden PU-redacteuren er een handje van te laat op het vliegveld te komen. Een gave die blijkbaar is doorgegeven aan de nieuwste lichting, want op een van z'n allereerste trips presteerde Wouter het om in te checken voor een vliegtuig dat al vertrokken was.
- En dan mag je Balkenende heten, maar dat vliegtuig keert niet terug om je alsnog op te pikken (lees verder op pagina 76)

NIEUWS IN EEN GAMESMAGAZINE: ROT OP!!!

Magazines en nieuws zijn een regelrechte gotspe. Tegen de tijd dat je het "nieuws" in een week- of maandblad leest, is het alweer geschiedenis. Leve het internet. Zelfs een krant is vandaag de dag net zo up to date als een agenda van vorig jaar.

Misschien dat er in ons land nog vier mensen in Spanbroek zijn zonder internet, maar als een gamemagazine zich heden ten dage nog focust op berichten als 'die game is uitgesteld' en 'die game is aangekondigd' moet je niet de illusie hebben dat je je lezers iets meedeelt dat ze nog niet wisten.

Vandaar dat we ons in de PU al geruime tijd focussen op commentaren óp het nieuws of gewoon geinige shit, zonder de pretentie te hebben dat we nieuws brengen. Anders maak je jezelf volledig belachelijk.

15 jaar terug was dat nog totaal anders. Internet was voorbehouden aan de elite en de snelheid van een modem was zo laag dat je je nu niet meer kunt voorstellen dat je dat ooit heb getrokken. Krrrr...krrrr...krrr en hij deed het.

Als we in die tijd een screenshot wilden mailen, moesten we hem eerst flink zippen en vervolgens een bakkie koffie zetten want het duurde vele minuten.

Voordeel van de oertijd was wel dat nieuws pas nieuws werd als een gamemagazine het bracht. Kranten lieten games stijf links liggen, op de TV dachten ze bij het woord games aan de Fred Oster Show en dus hadden wij het alleenrecht. Nieuws kwam binnen via de tamtam (lees de fax) of gewoon via ons opschrijfboekje dat we meenamen op trip. Iets dat we nu niet vaak meer doen, want hé, de volgende dag staat alles toch al op internet of de uitgever mailt het je toe. Sterker nog, Jeroen heeft in het verleden bewezen dat je de E3 net zo goed kunt volgen als je thuis achter de PC zit. En je wilt niet weten hoeveel bladen dat doen en pretenderen in LA te zijn geweest.

Maar goed, het is een feest PU, dus laten we niet mopperen en geniet dus maar even van de terugblikken uit den Ouden Doosch, toen nieuws nog nieuws was.

DAT WAREN NOG EENS RUBRIEKEN

Rubrieken komen en gaan, dat is nu eenmaal het lot van de rubriek. De afgelopen 15 jaar hebben de lezers heel wat rubrieken voorbijzien komen. Sommigen verdwenen na een paar jaar omdat ze door de tijd werden ingehaald (wie herinnert zich nog de maandelijkse zes pagina's Eeuwig Leven met cheats, daar heb je nu internet voor), andere omdat ze niet aansloegen. Voor de nostalgen onder ons halen we nog eens wat herinneringen op aan een paar 'roemruchte' rubrieken.



- **BOEKENSTEUN.** JJ wordt nog gillend wakker van deze rubriek. Elke maand worstelde hij zich door drie walkthrough-gidsen of codeboeken om vervolgens aan te geven of de 'gameplay' in het boek wel cool was. Bij elke lezersenquête eindigde deze rubriek stijf op de laatste plaats.
- **TECHTALK.** Een vaste rubriek voor hardware. Bleek echter niet populair bij de lezers en sneuvelde. Toentertijd was het prima te doen omdat er elke maand één gadget uitkwam. Nu is het ongeveer één per uur.
- **JUDGE ED.** Redacteuren mochten elkaars cijfer aanvallen. Helaas bleek de rechter vaak van mening dat over smaak (terecht) niet te twisten valt en wat heb je aan een rechtbank die geen oordeel kan vellen...
- **MADE IN HOLLAND.** We gingen langs bij alle Nederlandse developers. Helaas bleek al na een aantal maanden dat we door de echte toppers heen waren en we afzakten naar het niveau 'ik heb een flash gamepie gemaakt'. Maar als je eens terugbladert, zie je wel de mannen achter Killzone en Overlord toen het nog jonge goden waren.
- **PROFESSOR BORIS.** Leuk idee, maar helaas bleek de professor te weinig tijd te hebben om zoiets onbenulligs als vragen van PU-lezers te behandelen. De rubriek die het snelst weer verdwenen was.
- **DE MYSTERY COLUMN.** Een tijd lang gaf een medewerker uit de Nederlandse game-industrie commentaar op de gang van zaken in het wereldje. En tot op de dag van vandaag heeft niemand geraden wie het was. Helaas verliet de man in kwestie na een paar maanden het wereldje en dan heb je er niet zoveel meer aan.
- **IN DE ARCADE.** Waarschijnlijk weet 50% van de lezers niet eens meer wat een arcadehal is, maar in 1996 kon je er nog een rubriek mee vullen.
- En dan hadden we nog de filmrubriek SCREENSHOTS, hele korte reviews in SHORTCUTS, verkoop van games e.d. in POWERSALES, oude games die redacteuren nog spelen in STILL PLAYING en dan zijn we er vast nog wel een paar vergeten...



NIEUW!

LUCAS ARTS PRESENTEERT

BINNENKORT IN JE EIGEN THEATER

In Amerika is elk jaar de Consumer Electronics Show (dit jaar in Chicago van 3 tot 6 juni). Lucas Arts, vooral bekend om hun science fiction films zoals StarWars, presenteert op deze show vijf nieuwe spellen voor verschillende systemen:



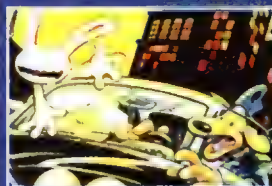
THE DIG
RUIMTEAVONTUUR

Het jaar is 1998. Een enorme meteoor is met een rotvaart op weg naar de aarde. Een space shuttle bemanning begeeft zich op een alles©of©niks missie om een catastrofe te voorkomen, maar komt in een val terecht van een buitenaardse macht, een wereld van gevaar en mysterie. Dit is het verhaal van 'The Dig', een ruimte avontuur voor PC's. Het spel zal tegen het einde van dit jaar beschikbaar zijn maar het belooft veel!



DAY OF THE TENTACLE: MANIC MANSION 2
GESTOORDE STRIPFIGUREN

Deze adventure brengt de speler in de absurde wereld van gestoorde tekenfilmfiguren om de planeet te beschermen tegen de gemuteerde huisdierarmen van Dr. Fred Edison. Door drie Whizzkids te besturen en door vreemde tekenfilmlogica in acht te nemen, kun je de wereld redden. Bekende acteurs hebben de stemmen ingesproken. Het spel is voor pc's met of zonder CD-ROM en zal nog deze zomer verschijnen.



SAM & MAX HIT THE ROAD
MAFFE DIENDERS

Sam en Max zijn freelance politie partners. Ze moeten hun detective-talenten gebruiken om de Amerikaanse onderwereld te. Het kan zijn dat je Sam en Max al kent van de strip van Steve Purcell. Het spel is ook voor de PC en zal in het najaar te bewonderen zijn.



REBEL ASSAULT
ELITE PILOTEN

Wat moet je in je hebben om voor de Rebel Assault te mogen vliegen? Moed, loyaliteit, reactiesnelheid, scherpe ogen en, althans dat zeggen sommigen, de Force. Eigenlijk is alles dat je nodig heb een klein glimmend schijfje. Als je een CD-ROM hebt voor PC of Sega, of als je een CD-I speler hebt, kun je tegen het einde van dit jaar dit aktiespel spelen en jezelf te test stellen of jij het in je hebt om voor de Rebel Assault te vliegen.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK
DE FORCE WORDT GROTER

De oorlog tussen Luke Skywalker en de Evil Empire gaat door wanneer Luke de levenswijze van de Force leert van Yoda en direct wordt geconfronteerd met zijn aardsvijand: Darth Vader. Super Empire Strikes Back zal uitkomen als een 12 MegaBit cartridge, wat de helft groter is dan zijn prachtige voorganger Super Star Wars voor de Super NES.

SUPER SIMULATOR

Macintosh sim fanaten, leg de portomonnee vast klaar! Graphics Simulation Corporation, maker van de ongeevenaarde vlucht simulator Hellcats (zie review op pagina 64), komt binnenkort uit met de F/A-18 Hornet sim die met 20 frames per seconde, 256 kleuren en 3D graphics zo'n 30% sneller over het scherm zal scheren dan Hellcats (15 frames/sec.)

Het strijdtoneel speelt zich af rondom de Perzische Golf, Koeweit, Saudi Arabia, the Golf zelf en mogelijk Iran. Naar zeggen zullen de landschappen in de eerste instantie vrij simpel zijn maar we praten hier dan ook over woestijnen! Hornet werkt op een module principe waarmee je simpelweg landschap modules op een later tijdstip kunt toevoegen.

De software hanteert echte vlucht-karakteristieken van de F/A-18 geleend van McDonnel-Douglas(real world fabrikant van de Hornet). Als dat je nog niet overtuigd hebben de makers van het spel een F/A-18 piloot uitgenodigd om het spel te testen. Kennelijk passeerde de test met vlag en wimpel.

Bronnen zeggen dat deze sim zo goed is dat het de waarschijnlijk de standaard van de Mac sim-industrie word. De fabrikant denkt het spel op z'n vroegst in juni op de markt te brengen, dus nog eventjes geduld!

POWERSPY

- In tegenstelling tot bij "normale" reizigers heeft het te laat komen zelden echt vervelende gevolgen gehad voor ons. Waar de gewone man bij een beetje pech zelf een nieuw ticket mag gaan kopen, daar wordt voor de verwende fikkers van de PU altijd wel weer een nieuw zitje in het volgende vliegtuig geregeld.
- Sterker nog, de keren dat oud-redacteur Skate te laat kwam (op een gegeven moment sluit de balie, maar staat het vliegtuig nog aan de gate) en vervolgens toch nog meekon en zelfs werd geupgrade naar de business class, zijn niet op de vingers van een hand te tellen.
- Ook is het niet raadzaam om bij Jan in het vliegtuig te zitten. Meerdere malen maakte onze ster-redacteur het mee dat een medepassagier tijdens de vlucht in elkaar stortte. Eentje overleefde het zelfs niet.
- Nu is de kans dat Jan zoiets in een vliegtuig meemaakt, vele malen groter dan bij elke ander redacteur. De man heeft zoveel gevlogen dat iedere stewardess van de KLM hem inmiddels bij voornaam kent, weet dat ie een kopje koffie met suiker en een glas water wil en dat Thief zijn favoriete game is.
- Als je de wereldkaart in de PU hebt bekeken (pag. 46/47), dan kun je zien dat de PU-crew inmiddels zowat de hele aardbol heeft bezocht. Slechts in Afrika en Australië wil de game-industrie nog niet echt op gang komen. Waarbij dient te worden aangetekend dat we ooit een reis naar Zuid-Afrika hebben afgeslagen omdat het een trip betrof voor een game die al een half jaar uit was. En dan kun je nog tussen haaien mogen duiken en van de Tafelberg abseilen. PU baas Niels is dan keihard.
- Waarschijnlijk omdat hij zelf nooit op trip mag.
- Maar misschien dat we nog wel een keer een vlaggetje in Zuid-Afrika planten als iemand ooit Sim Safari in elkaar zet.
- Alhoewel de Beekse Bergen natuurlijk een uitstekend alternatief is.
- Over het ontbreken van Australië zijn we trouwens niet zo rouwig. De Powerspy kwam ooit een Australische gamejournalist tegen die drie tot vier keer per maand naar Europa vloog om previews te bekijken. (lees vervolg op pagina 17)

WERELDSCOOPS... OF FUCK UPS...

Alhoewel we in het nietige Nederland wonen, waar 15 jaar terug nog nauwelijks games werden gemaakt en we dus niet bepaald het middelpunt van de game-industrie waren, hebben we in die periode toch best een paar flinke wereldpremières weten te scoren met ons blad. Waarbij we eerlijk moeten toegeven dat dit soms op dubieuze wijze verliep.
Neem de first-person shooters Mortyr en Daikatana. Beide gaven we als eerste blad ter wereld met veel passie een cijfer, om vervolgens geconfronteerd te worden met het feit dat die games pas ruim een jaar later uitkwamen. Tja, het uitstel-virus was toen nog niet zo bekend.
Of neem het exclusieve Fable-Dagboek van Jan. Het was bedoeld als vijf of zes maanden durende opmaat naar de review van de game van Peter Molyneux. Gelukkig dat de toenmalige hoofdredacteur Mark er na vijf maanden de stekker uit trok, want de game kwam uiteindelijk pas tweeënhalf jaar later uit. Knap dagboek dat zo'n periode spannend houdt.
En dan de Lord of the Rings-affaire. Jan meldde trots dat er een nieuwe add-on voor the Battle of Middle Earth-serie aankwam, want dat had hij gehoord van een loslippige EA-medewerker. Helaas bleek dat nieuws strikt voor intern gebruik bedoeld en niet voor de oren van de heer Meyroos. Binnen een paar uur stond het echter overal op het net.
Maar de scoops waren niet altijd op dubieuze manieren verkregen. Zo hadden we onlangs als eerste op de wereld de review van Halo 3. Reden, de PU kwam precies op de dag van het pers-embargo van de game uit.
Berucht is ook de post van Jeroen op PU.nl naar aanleiding van een interview dat hij had met Rockstar god Dan Houser. Jeroen ontfutselde hem de quote dat GTA: San Andreas geen multiplayer mode zou krijgen. Binnen een uur stond het bericht op grote Engelstalige sites als IGN en Gamespot. Hoe? Dat snappen we nog steeds niet. We gaan er vanuit dat het Nederlands van die Amerikanen niet al te best is, dus hoe lezen ze het en wie vertaalt het dan voor ze? Of zouden er hier spionnen van IGN en Gamespot rondlopen...

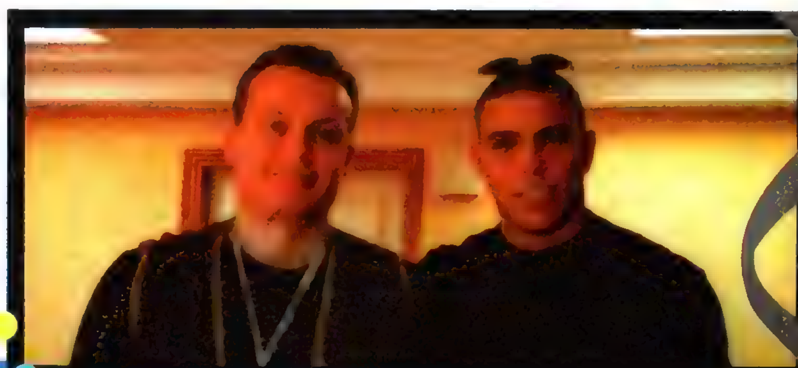


COMMENTAAR

VROEGAH WAS ALLES BETER


J.J.

15 jaar haal ik niet, maar een jaartje of zeven ben ik nu toch wel PU-redacteur. En als het aan mij ligt, doen we er nog een jaar of zeven bij, want een leukere baan is er niet.
Maar er is wel een hoop veranderd. Zo zijn er tegenwoordig meer bladen en websites en hebben we er dus concurrenten bij gekregen. Vroeger was er alleen de PU en kregen we niet alleen alle trips (dat lukt trouwens nog steeds wel), maar omdat er niet zoveel bladen waren, gingen er ook minder mensen mee die daardoor meer in de watten werden gelegd. Het is immers goedkoper vijf mensen flink te fêteren, dan twintig man.
Ik heb in de beginjaren wat meegemaakt. Twee keer drie dagen te gast bij een Formule 1 team bijvoorbeeld. Echt in de pit, met ontmoetingen met coureurs en al. Of vijf dagen naar Lapland en de Noordpool om daar te snowscooteren, rally te rijden, op zalm te vissen en flink te feesten... en dat allemaal voor een racespel waarvan ik de naam al lang vergeten ben. Of drie dagen in Cannes jetskiën voor een jetski-spel waarvan er denk ik twaalf zijn verkocht. Of vijf dagen naar Las Vegas om daar een complete training te ondergaan van een SAS-agent. Of de Sony party's op de E3, waar genoeg drank was om geheel Assen lam te leggen.
Het waren tijden waarin we gewoon Lucas Arts of Valve belden om te checken of we even langs konden wippen. En daar zat ik dan gewoon een early build van Half-Life of Star Wars te bekijken.
Kom daar nu eens om. Tripjes van een dagje op en neer waarbij je blij mag zijn dat je tien minuten beeld te zien krijgt, liggen meer voor de hand dan lange trips met volop vertier. En alles is strak georganiseerd.
Door de opkomst van de websites moet je overal contracten tekenen waarin je belooft dat je het nieuws niet voor een bepaalde tijd publiceert. Je wordt gecheckt op fototoestellen, je mag bepaalde delen van een game niet zien, er is slechts tien minuten om een developer te spreken, etc. De bizz is duidelijk zakelijker geworden nu het een ware miljardenindustrie is. Er moeten meer media bediend worden en dus hebben we vandaag de dag pers-events met een mannetje of honderd in plaats van tien.
Is dat erg allemaal? Nou nee, uiteindelijk gaat het om de games die we te zien krijgen en het afgelopen jaar was het beste ooit. Maar ja, jetskiën in Cannes, snowscooteren op de Noordpool, praten met Fisichella in de pit... vroegah was 't allemaal toch een klein beetje beter.



HOEVEEL IS PU WAARD?

In 15 jaar tijd hebben we dus 175 nummers uitgebracht, een flink aantal agenda's en DVD's plus allerhande merchandise. Allemaal zaken waarvoor je, als je met je lucky ass geen prijsvraag won, gewoon geld hebt moeten neertellen.
De vraag is nu hoeveel al die bezittingen waard zijn? Zijn oude PU's een collector's item geworden waar je flink aan kunt verdienen of raak je ze aan de straatcenten niet kwijt?

We besloten het internet eens af te speuren naar aanbiedingen. Een kleine test die goed of slecht voor onze ego's zou kunnen uitpakken.
Marktplaats.nl levert meer dan honderd items op. Van complete jaargangen tot de Power Unlimited Pyramat, het wordt allemaal te koop aangeboden. Rijk zul je er niet van worden, maar het is goed om te zien dat er toch nog steeds mensen zijn die bieden op de oude PU-jaargangen.
Pas wel op voor oplichters want sommige dingen worden aangeboden voor bedragen die hoger zijn dan de originele verkoopprijs. De meest opmerkelijke items:

Jaargang PU 1994 t/m 2007	**bod:** vanaf 55 euro
2 x VIG-card 2008	**bod:** 2,50 euro
Power Unlimited Pyramat	**bod:** wat de gek ervoor geeft
Power Unlimited DVD The Making Of	**bod:** 10.00 euro, (terwijl hij 7.50 euro kostte bij het blad)

Mocht je op Gameplay ooit een shirt hebben gevangen en daar wat op hebben laten krabbelen door een van de redacteuren dan kun je daar de echte business mee doen. Immers vangen is gratis en dus is elke euro winst.
Neem nu de website PS3focus. Daar biedt iemand een aantal shirts aan waaronder een Xbox shirt met de handtekening van JJ erop voor tien euro. Kun je nagaan wat dat shirt waard was geweest als iedereen er op stond! [Maar je kunt je ook afvragen waarom iemand er zo graag vanaf wil – Ed].

Power unlimited multomap en schriften

Terug | Diversen > Schoolbenodigdheden



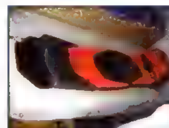
Prijs: € 5,00
Datum: 09-03-08 14:17
Gezien: 16 keer

Lenen? Laagste Renteg

Meer foto's

Pyramat PM550 Power Unlimited

Terug | Audio, Tv en Video > Stereo-sets



Prijs: Bieden
Datum: 03-05-08 16:58
Gezien: 45 keer

Grabs Nokia N95 (8 GB)

Meer foto's

Beschrijving Kaart

Ik verkoop deze mooie Pyramat
Hij is heerlijk om op te liggen en heeft een heel goed geluid
In de hoofdsteun zit een sub-woofer waardoor je meetrilt met bijvoorbeeld een
Het werkt echt!!!
Je kunt er alle audio-apparatuur op aansluiten die een tulpaansluiting heeft
Je iPod je TV je gameconsole en zelfs je pc!!!
aan de zijkant zit een afstandsbediening waarmee je het gehele volume en het

PRIJSVRAAG

In samenwerking met Sony Pictures mogen we vier hele toffe prijzenpakketjes weggeven. In het pakket zit een Blu-ray Disc van Men in Black, een Hancock muts, Hancock T-shirt en een Will Smith Greatest Hits CD. Let op! Die Blu-ray van Men in Black is de eerste Blu-ray live disc, wat inhoudt dat je via je PS3 (bijvoorbeeld) extra's kunt downloaden of mee kunt doen aan diverse trivia rondom de film. Om één van deze vette pakketten in de wacht te slepen moet je antwoord geven op de volgende vraag:

WELKE WILL SMITH HIT STOND ER OP DE EENMALIG UITGEGEVEN POWER UNLIMITED ZOMER CD?

Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited O.v.v. Will Smith
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Of stuur een mailtje naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
met als onderwerp Will Smith



WIN!

POWERSPY

- Het is voor ons (met name Jeroen met zijn bijna twee meter!) al een crime om een uur of drie naar de VS in een economy-stoel geperst te zitten, maar dat is peanuts in vergelijking met deze knakker die elke week meer dan twintig uur in een vliegtuig zit. En dan dus ook weer ruim twintig uur terug.
- Een voordeel: hij spaart wel bioscoopbezoekjes uit, want er is genoeg tijd voor hem om alle films in het vliegtuig te zien.
- Dik twintig uur in een vliegtuig... In die tijd kun je vandaag de dag drie games uitspelen.
- Het is ongelofelijk om te zien hoeveel consoles de PU in al die jaren versleten heeft. En dan heeft de Powerspy het over figuurlijk versleten en niet letterlijk, want dat cola of bier niet samengaan met elektronica dat hebben we de afgelopen 15 jaar op de redactie wel door schade en schande geleerd.
- Nee, werkelijk tientallen apparaten hebben de redactie de afgelopen jaren gesleten. Sommige zijn nog steeds favoriet bij veel redacteuren zoals de N64 en de Dreamcast, sommige liggen al snel stof te verzamelen zoals de Neo Geo en de Philips CD-i.
- En in principe is alles er nog... in een kast. Want uit het oog is vaak ook uit het hart. Zo kan de Powerspy zich momenteel niet meer voorstellen dat ie ooit uit zijn dak ging van de graphics van de PlayStation 2.
- En toch is het zo. In de eerste jaargangen PU gingen recensenten als Bjorn en Kees nog volledig over de rooie van de hyperrealistische graphics die de NES hen bood.
- De Powerspy heeft echt zijn best gedaan, maar ziet toch niet meer dan een poppetje dat opgebouwd is uit vier pixels in een omgeving met een boom die ook uit vier pixels bestaat en een kasteel dat opgetrokken is uit het beestachtige aantal van acht pixels.
- Dat heette in die tijd alle grafische power uit het bakkie trekken.
- Ubisoft heeft de nieuwe Prince of Persia (die game wordt bruter dan Assassin's Creed) bijna meer pixels in zijn haardos dan de hele allereerste Prince of Persia-game bij elkaar.

POWERSPY

- Zijn er in al die jaren wel eens dingen goed fout gegaan bij de PU?
- Jazeker. Zo stond ooit de verkeerde barcode op de cover waardoor de hele zending retour drukkerij kon en er een nieuwe cover gedrukt kon worden.
- En PU is een blaadje maar er wel effe meer dan een paar duizend van gedrukt worden.
- Of ken je het verhaal van de rode CD die ooit bij de PU zou zitten (stond immers op de cover)? Die zat er niet in. De publisher kreeg op het laatste moment de leverantie van de schijfjes niet rond.
- De Powerspy hoeft jullie waarschijnlijk niet te vertellen dat de PU-mailbox die hele maand niet zo vol zat als een te kleine trein op een zonnige dag naar Zandvoort aan Zee.
- Fuck tips genoeg, maar één ding kan niemand ons verwijten: de cijfers die we gaven (en geven), kwamen altijd recht uit ons hart. Een schijtgame was in 1993 een schijtgame en nu nog steeds. Na drie levels flikkeren we die de prullenbak in. En als die CD dan geen mooie pisboog maakt of naast de prullenbak terecht komt dan gaat er nog een extra punt af ook.
- En als een game wel leuk was, dan schreeuwden (en schreeuwen) we dat ook echt van de daken. Want er komt al genoeg meuk uit.
- Die basisfilosofie heeft er voor gezorgd dat de PU nu nog steeds floreert waar menig ander gameblad ten onder ging. En deze basisfilosofie zal er voor zorgen dat we over 15 jaar weer een feestnummer hebben.
- En waarschijnlijk niet eerder, daarvoor vinden we bij de PU feestjes te leuk.
- En omdat de Powerspy altijd wordt uitgenodigd, heeft ie daar geen probleem mee.

COMMENTAAR

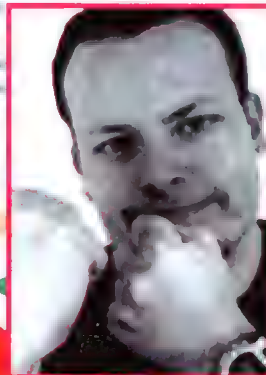
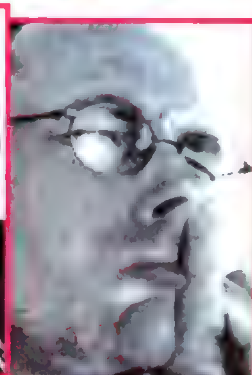
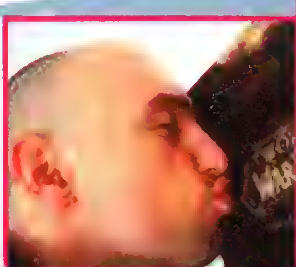
AL ELF JAAR BIJ DE PU!

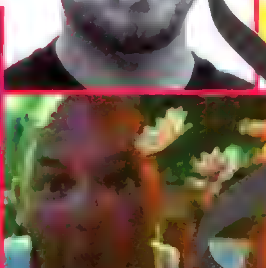

JAN

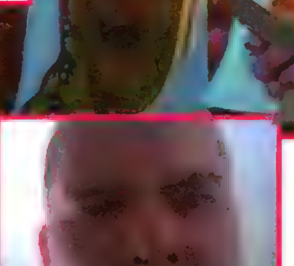
Het was juni 1997. Ik had nog (kort) haar, studeerde aan de UvA en kwam bij Power Unlimited terecht via een stage bij muziektijdschrift OOR om er nooit meer weg te gaan. Het Beavis & Butt-Head nummer was het magazine waar mijn 'stukjes' voor het eerst in verschenen en ik was apentrots.
Inmiddels zit ik dus op de kop af elf jaar bij Power Unlimited. Meer dan een decennium lang dus. Ik word er een beetje stil van.
Ik heb vaste en freelance redacteuren zien komen en gaan, ik heb drie verhuizingen meegemaakt, onder drie hoofdredacteuren gewerkt, ben met gemak meer dan honderd keer voor PU op trip geweest, heb diverse coverstories geschreven en ben nog steeds glimmend trots als het nieuwe nummer op de deurmat ploft. Power Unlimited is meer dan 'een blaadje waar ik voor schrijf'. Het is een deel van mijzelf geworden en het begin van veel mooie dingen. Gamekings is ontstaan door en met (de mensen van) Power Unlimited, ik kwam als freelance journalist makkelijker bij andere media binnen door de PU en ik heb het blad zien uitgroeien tot een merknaam, met een eigen event, een eigen club lezers, zeg maar gerust een way of life...
Ik heb binnen de PU altijd een zwak gehad voor PC maar dat is in de loop der jaren langzaam overgegaan in een nieuwe liefde voor (next-gen) consoles. Ik heb inmiddels alle platformen thuis staan en hou zowel van Nintendo, Sony als van Microsoft... terwijl ik vroeger niets van die "pixeltroep" van de PlayStation moest hebben.
Zoveel jaar, zoveel games, zoveel gedachten. Ik weet bijvoorbeeld nog dat het doormailen van beeldplaatjes naar Ed, die we zelf captureden met speciale programmaatjes, soms wel drie uur duurde vanwege de trage internetverbindingen.
Of mijn eerste Amerikaanse trip naar Dallas: wat was ik onder de indruk van dat grote Amerika. Mijn eerste E3: ik werd helemaal gek (en JJ werd gek van mij). De eerste keer dat ik met helden sprak als Warren Spector, de gasten van Westwood, de mensen van Blizzard of de gebroeders Carmack van id Software. De introductie van de Xbox (1), het falen van de Dreamcast, de onthulling van de DS, voor het eerst Half-Life 2 in actie zien met Niels op de E3 na anderhalf uur in de rij te hebben gestaan, voor het eerst Miyamoto een hand schudden, in de Ferrari van John Romero rijden... hoogtepunt stapelde zich op hoogtepunt de afgelopen elf jaar.
Als er nu iemand zou vragen: "wil je nog eens elf jaar voor de PU schrijven?" dan zou ik direct antwoorden: "Waar moet ik tekenen?"

PU & GOOGLE

Het is een nieuwe nationale sport. Je eigen naam googelen op internet en kijken wat je allemaal over jezelf kunt lezen en zien. Wij waren benieuwd wat 15 jaar keihard werken ons heeft opgeleverd. Hoe zou het nageslacht ons onthouden? Daarom googelden we de namen van de redacteuren op het afbeeldingen gedeelte en keken wat de eerste foto was die in het rijtje stond... En nu begrijpen we dat we gedoemd zijn om voort te bestaan als een stel randdebielen.



IN 15 JAAR TIJD VERSLETEN WE:



- **3** hoofdredacteuren
- **12** uitgevers
- **5** redactieruimten (en we verhuizen binnenkort naar de zesde)
- Ed en Niels z'n **haartjes** (terwijl die van JJ langer en dikker wordt)
- **291** controllers
- Meer dan **40** verschillende memorycards (leve de harde schijf)
- **6** game PC's
- Meer dan **3500** games (waarvan Bjorn de helft ook eens op Koninginnedag verkocht)
- Meer dan **10.000** preview-cd'tjes (van elke game krijgen we op meerdere momenten versies)
- Bijna **800.000.000** velletjes papier om de PU op te drukken
- **27.000.000** nietjes (3 per PU)
- Flink wat **sociale levens** (games recenseren is extreem tijdrovend. Muziek- of filmrecensenten hebben het maar makkelijk)

KONAMI

EEN LEGENDARISCHE VECHTER. EEN LAATSTE MISSIE.
DE ULTIEME OPOFFERING.

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION







PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM




18+
www.pegi.info

DE OUDER GEWORDEN SNAKE BEGINT AAN ZIJN VIERDE EN TEVENS LAATSTE MISSIE, WAARBIJ HIDEO KOJIMA EEN KILLE TOEKOMST LAAT ZIEN DIE GEDOMINEERD WORDT DOOR HUURLEGERS ONDER LEIDING VAN EEN OUDE VIJAND. METAL GEAR SOLID 4 EN DE BIJGESLOTEN METAL GEAR ONLINE NEMEN DE SPELER MEE IN EEN ANGSTAANJAGENDE WERELD, BEGINNEND IN HET MIDDEN OOSTEN, WAAR MODERNE TECHNOLOGIE WORDT GEBRUIKT BIJ HET REALISEREN VAN MOORDEN IN DOOR OORLOG VERWOESTE GEBIEDEN. ALS WAARDIGE NEXT GEN TITEL DIE MOET WORDEN ERVAREN OM TE WORDEN GELOOFD, IS METAL GEAR SOLID 4 EEN PASSEND EINDE VOOR EEN GAME LEGENDE. **EXCLUSIEF VOOR PLAYSTATION3.**



PLAYSTATION

Jan en Jeroen reisden naar Londen alwaar Sony een groot gedeelte van haar (speelbare) line-up liet zien. De meeste aandacht ging zonder twijfel naar Killzone 2, maar Sony had nog heel wat meer te bieden dan de game van het Nederlandse Guerrilla.



RESISTANCE 2 [PS3]

Insomniac stelde zich zeer kwetsbaar op met een speelbare versie van Resistance 2 die amper veertig procent compleet was.

De singleplayer campagne houdt men nog even achter gesloten deuren, het was de multiplayer die centraal stond op de PlayStation Day. Multiplayer was sowieso het sterkste onderdeel van deeltje 1, en in deeltje 2 mogen we met maar liefst zestig man op elkaar gaan schieten met aangenaam gestoorde wapens.
Door de zestig man gameplay te stroomlijnen, vecht je binnen het slagveld kleine oorlogjes uit waarbij twaalf squads van vijf man opereren, meestal zes menselijke en zes Chimera. Iedere groep heeft een rivaliserend squad die dezelfde objectives nastreeft waardoor je dus minioorlogjes krijgt, terwijl er om je heen allerlei andere minioorlogjes worden uitgevochten.
Dit alles geeft de gameplay een behoorlijk episch tintje omdat iedere oorlog ergens over gaat en nooit gescripte opsmuk is.



Door een ander squad (dat bijvoorbeeld dreigt te verliezen van Chimera) bij te staan, scoor je bonuspunten, maar je dient natuurlijk niet je eigen doelen uit het oog te verliezen.
Sowieso focust Resistance zich nog meer op samenwerking (assist bonussen), waardoor teamspelers sneller en meer punten vergaren dan de Rambo's onder ons.

ACHT MAN CO-OP

Een van de nieuwe wapens is een semi-automatic subsniperrifle... een combinatie tussen een machinegeweer en een scherpschuttergeweer. Nice!
Erg interessant is voorts de coöperatieve mode voor acht man. Naast de

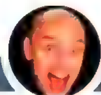




singleplayer campagne, is er speciaal voor de co-op een aparte verhaallijn geschreven die draait om het verzamelen van mysterieuze artefacten.
Tijdens de co-op kiezen spelers uit drie beschikbare klassen: Medic, Spec Ops en Soldier en alledrie zijn nodig om je een weg te banen door Chimera bezet gebied. Mocht je maar drie andere maten vinden om mee te spelen dan is dat geen probleem want de game past automatisch het aantal vijanden aan.

AFWISSELENDER

Grafisch vond ik de game overigens onder de maat, maar misschien is dat niet eerlijk bij een game waarvan nog meer dan de helft van alle toeters en bellen geïmplementeerd dient te worden.
Doordat de oorlog zich deze keer afspeelt op Amerikaans grondgebied, zijn de maps wel al een stuk afwisselender qua looks en gelaagdheid dan in het origineel.



OPWINDINGSFACTOR: 8,5

KILLZONE 2 [PS3]

De torenhoge verwachtingen rondom Killzone 2 heeft Guerrilla in feite aan zichzelf te danken. Drie jaar geleden ten tijde van de lancering van de PlayStation 3 werd er al een trailer van de game getoond; een full motion video met werkelijk prachtige beelden.

De toon was gezet en het was nu aan Guerrilla om die kwaliteit ook daadwerkelijk op de PS3 te krijgen.
"De kwaliteit van de trailer was voor ons als team ook een motivatie; we wisten dat we dat niveau wel zouden kunnen halen. Sterker nog, ik denk dat we die kwaliteit al heel dicht genaderd zijn en dat we het zelfs kunnen overtreffen. Amsterdamse bluf heet dat mijn vriend," vertelt Hermen Hulst met een brede lach op zijn gezicht.



DAY



Het moet gezegd worden, de missie de we te zien kregen (en tevens speelbaar was op de showvloer) evenaart vrijwel de kwaliteit van de drie jaar oude trailer. Niet alleen als je kijkt naar het niveau van de graphics maar ook qua intensiteit die men je wil laten beleven.

GAMEPLAY

Tijdens de demo die Hermen ons voorschotelde liet hij een aantal zaken zien. Allereerst was er het lean and peek systeem, waarbij je als speler kunt schuilen achter objecten en tevoorschijn komt om het vuur te openen op Hellgast. Dit is bijna rechtstreeks overgenomen uit Killzone Liberation (PSP).
Sowieso heeft Guerrilla meerdere goede zaken uit zowel Killzone als Liberation overgenomen. Daaronder ook het feit dat je niet langer alleen op jezelf





bent aangewezen maar het vaak in groepjes tegen de Hellgast opneemt. Je geeft overigens geen orders aan je manschappen; je vecht vooral zij aan zij en helpt ze daar waar nodig even uit de brand, of weer op de been als ze gewond zijn.
De missie die we te zien kregen, gaf ons een goed idee van de intense actie. Het bleek zeer belangrijk om gebruik te maken van je omgeving: veel schuilen achter muurtjes en op het juiste moment pas tevoorschijn te komen.
Het kleurenpalet was weer lekker grijs en grauw en ook verder straalde het die oude Killzone vibe uit, en ik moet zeggen: dat beviel me wel.



OPWINDINGSFACTOR: 9

SECRET AGENT CLANK [PSP]



Na Ratchet krijgt ook Clank zijn eigen PSP avontuur in Secret Agent Clank. Wanneer Ratchet ten onrechte wordt beschuldigd van enkele misdaden, duikt het sympathieke robotje in zijn rol als geheim agent om er achter te komen wie zijn vriend erin heeft geluisd.
Het spel huisvest nog steeds cartooneske actie waarbij Clank zich kan bedienen van Clank-Fu, een zelfbedachte vechtsport, om robotwaakhonden en ander gespuis tot boutjes en moertjes te slaan.
Maar vergis je niet; waar de R&C games altijd als een vlotte actierit speelden, leunt deze PSP game veel meer op sneaken en steath-action... met een dikke knipoog.
Zo moest ik in een van de eerste levels een museum infiltreren. Om ongezien te blijven, kon ik af en toe op een voetstuk springen en me voordoen als standbeeld. De hilariteit werd nog groter toen ik aan het einde van de gang een nieuw wapen kreeg: een boemerang vlinderstrikje. Geen geheim agent zou zonder van huis mogen gaan.



OPWINDINGSFACTOR: 7

SOCOM: CONFRONTATION (PS3/PSN)

De nieuwe SOCOM voor de PS3 volgt het Warhawk model. De game komt als download beschikbaar maar ook als spel-in-een-doosje-in-de-winkel, en dan krijg je er een headset bij.
Confrontation lijkt me een degelijke maar weinig verrassende titel te worden die voortborduurt op de succesvolle serie.
Zeker op grafisch gebied had ik meer van de eerste SOCOM op de PS3



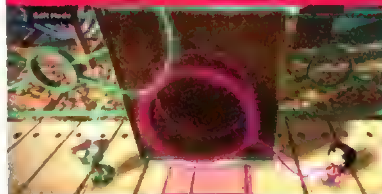
verwacht; naast Killzone 2 oogde het spel als een gemiddelde PC game van drie jaar terug.
Inhoudelijk zullen de fans echter weinig te klagen hebben over de 32 man online ondersteuning, uitgebreide clan support (mogelijkheid om je eigen outfits te maken), downloadable content en de optie om ook andere special forces te spelen, zoals de SAS.
Overigens heb ik eindelijk eens een leuke Sixaxis toepassing gespeeld; om het hoekje gluren, een granaat lobben of een granaat over de grond rollen... het gaat allemaal erg soepel met de Sixaxis besturing.



OPWINDINGSFACTOR: 6

OOK VAN DE PARTIJ

LittelBigPlanet: Jeroen speelde het vorige maand al uitgebreid en vindt het nog steeds VET!
MotorStorm Pacific Rift: de build die we speelden oogde nogal ruw.

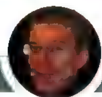




SIREN: BLOOD CURSE [PS3/PSN]

Siren moest het vooral hebben van het über griezelige sfeertje, en in Siren: Blood Curse, een remake van de PS2 game, is dat niet veel anders.
Deze horrorgame wordt overigens de eerste episodic content die via PSN wordt aangeboden. Je koopt dus losse delen als ware het afleveringen van een televisieserie. Er zullen in totaal twaalf delen verschijnen.
Het verhaal wordt verteld vanuit diverse perspectieven en je kunt weer gebruik maken van sightjacking: de mogelijkheid om even heel kort door de ogen van de vijanden te kunnen kijken.

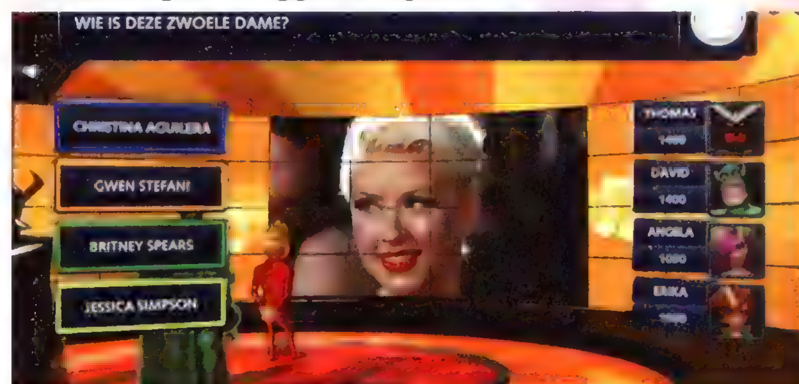




OPWINDINGSFACTOR: 7

BUZZ THE TV QUIZ [PS3]

Social Gaming, zoals Sony het graag noemt, heeft zich inmiddels al bewezen, getuige het succes van de Buzz en SingStar games. Voor SingStar fans had Sony al een PS3 variant uitgegeven (en er komt een nieuw deel aan) Buzz daarentegen had nog geen next-gen variant.

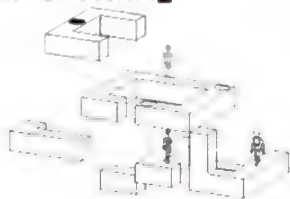


Het mooie aan The TV Quiz is dat je het kunt spelen als een simpele Buzz game, maar je kunt als speler ook je eigen vragen maken en deze op de Buzz server zetten zodat andere mensen deze weer kunnen downloaden. Op die manier zorgt de community ervoor dat Buzz steeds ververst wordt. Het staat of valt natuurlijk bij de mate waarin de Buzz gemeenschap betrokken blijft, maar als het goed is, hebben we dan eindelijk een Buzz die nooit op de feiten achterloopt.

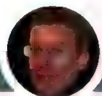


OPWINDINGSFACTOR: 8,5

ECHODROME [PSP/PSN]



De game Echodrome (die inmiddels al in de winkels ligt) daagt aanvankelijk uit maar op een gegeven moment heb je het wel gezien; de puzzels worden weliswaar steeds wat ingewikkelder, maar zijn nooit echt uitdagend.
Het grootste probleem van Echodrome zijn de controls die met name tijdens de wat moeilijkere levels, waarbij je snel moet schakelen, de kop op steken. Dat kan bij tijd en wijlen frustreren.
Toch is het al met al best een aardige game; het is alleen niet de must-have geworden die het in mijn ogen had kunnen zijn.



OPWINDINGSFACTOR: 7

CONCLUSIE





JEROEN: En?
JAN: Nou, ik miste een beetje een verrassing.
JEROEN: Vond je die verspreking van Kaz Hirai niet verrassend?
JAN: Je bedoelt LittleBlackLovers in plaats van LittleBigPlanet? Dat hoort wel een beetje bij hem.
JEROEN: Weet je dat die gast altijd dezelfde kleren aan heeft?
JAN: Ach, Donald Duck is er ook groot mee geworden.
JEROEN: Ik vond het verder een beetje tegenvallen.
JAN: Al was ik wel trots op de massamenigte bij de Killzone 2 stand.
JEROEN: Ja, dat was leuk maar door die ongekende drukte viel er niet te spelen.
JAN: Te veel mensen, te weinig beschikbare consoles. Wel lekker veel eten en drinken trouwens.
JEROEN: Dat kun je wel zeggen. We waren dan ook aardig brak de volgende ochtend.
JAN: Ja, ik had ook last van een LittleBigHangover... ;-)

DE STATUS VAN DE PS2

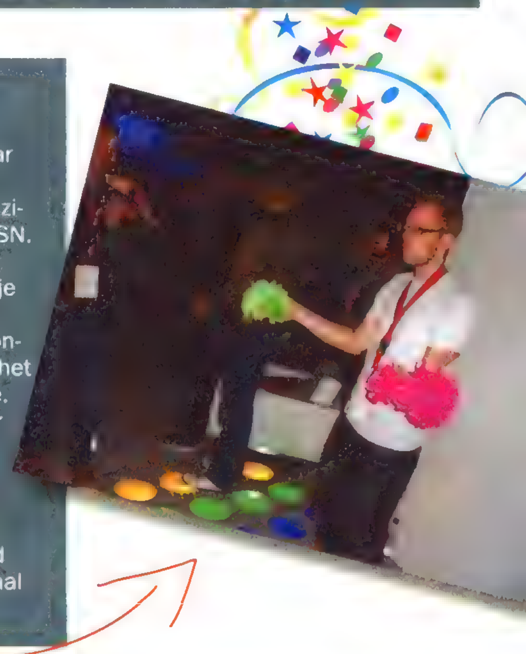
De PlayStation 2 is bezig zich te transformeren tot een goedkope familieconsole. Met bijna 130 miljoen verkochte spelcomputers wereldwijd, blijft de machine zeer interessant voor ontwikkelaars om voor te werken. Dat betekent dus veel Buzz games, licentietitels (LEGO Star Wars, LEGO Indiana Jones, animatiefilmgames) en andere kids georiënteerde spellen met of zonder de EyeToy.
Leukste nieuwe aanwinst vonden Jeroen en Jan EyeToy Hero waarbij je met een draadloos plastic zwaardje de tekenfilmridder mag uithangen door in de lucht te zwiepen.



Ons kinderlijke tweetal ging zo op in hun rol dat de organisatie ze na een half uur vroeg of ze hun 'gevecht' buiten wilden voortzetten.

OPVALLEND

- PlayTV komt in september naar Europa, maar niet naar Nederland.
- Movement is een soort muzikaal TV programma voor PSN.
- GoView is een omslachtige manier om TV te kijken op je PSP.
- Blu-ray Live laat je extra content downloaden... omdat het ehr... niet op de disc paste.
- HAZE wordt als PS3 topper neergezet... auw!
- EyeToy Hero werd grijs gespeeld door Jan en Jeroen.
- EyeToy PomPom Party werd (gek hè) door iedereen totaal genegeerd.



ZUM KOTSEN!

Natuurlijk verschijnen er altijd al veel meer slechte spellen dan we in de PU kwijt kunnen. Maar vooral in het geval van de Wii loopt de bagger de laatste tijd de spuigaten uit. Dus leek het Jurjen een goed idee om, ter lering ende vermaeck, eens een paar van die gedrochten op een rijtje te zetten.

DRAGON BLADE

De titel en het hoesje doen een hersenloos hakspel vermoeden, en dat blijkt het ook te zijn. Naast het hakken met grote vlammende zwaarden, kenmerkt Dragon Blade zich door clichématige gameplay, PS1-graphics, onzichtbare muren, een wispelturige camera en andere technische zwaktes.
De muziek is best goed en er is sprake van enige variatie, maar daar koop je geen game voor.

SCORE 41



CRUIS'N

De Cruis'n-serie van Midway staat al sinds het eerste deel (Cruis'n USA voor de N64) garant voor een race-ervaring die zich nog het best laat vergelijken met het opeten van een schoenendoos. Je gaat er niet dood aan, maar het is knap lastig, en erg gelukkig zul je er niet van worden.
Dat komt onder meer doordat de auto's er ook een beetje uitzien als schoenendozen, en zich als dozen laten besturen.

SCORE 29



SHOWTIME CHAMPIONSHIP BOXING

Toen ik zag dat ik het moest opnemen tegen vierkante figuren met namen als Terrible Ivan en Punchbag Pat verwachtte ik een stevige workout, maar hier was ik snel mee uitgebokst. Animaties zijn knullig, vuisten bewegen dwars door de bonkige torso's heen en, de doodsteek, mijn strakke stoten en zwiepers werden veel te willekeurig geïnterpreteerd.
Kom op Nintendo, waar blijft die nieuwe Punch-Out?

SCORE 25



DE SLECHTSTE UITGEVERS

We hadden hier nog veel meer slechte Wii-games kunnen bespreken, maar we hopen en verwachten dat jullie crap met titels als Ninjabread Man (zie screen), Kidz Sport Ice Hockey en Billy the Wizzard: Rocket Broomstick Racing instinctief al laten liggen.
Voor je eigen veiligheid moet je in ieder geval nooit een Wii-game aanraken van uitgevers Destineer (Kawasaki Jetski, London Taxi Rush Hour), Conspiracy Entertainment (Anubis II, Counter Force) of DSI Games (M&M's Kart Racing, Arctic Tale).
Oppassen geblazen is het met Wii-games van Midway (Game Party, Cruis'n), Ubisoft (Open Season, Far Cry Vengeance) en Activision (Pimp My Ride, Rapala Tournament Fishing).
En natuurlijk blijft het ook bij grote namen als Nintendo (Donkey Kong Barrel Blast) en Sega (The Golden Compass) zaak de beoordelingen in PU en andere media te checken alvorens toT aanschaf over te gaan.



SEA MONSTERS

Dit spel is ontwikkeld in samenwerking met National Geographic, waarschijnlijk met de bedoeling dat je er iets van kunt leren.
Door de onderwater-setting doet het spel denken aan Endless Ocean, alleen zwem je dit keer in een zee van miljoenen jaren oud. Daarmee eindigt iedere vergelijking tussen de twee games, want waar Endless Ocean uitnodigt en betovert, word je door de krakkemikkige besturing, waardeloze graphics en een uiterst verwarrende spelopzet in Sea Monsters juist weggejaagd en gefrustreerd.
Ik heb hier dan ook helemaal niets van geleerd, behalve dan dat het leven in de zee miljoenen jaren geleden blijkbaar zwaar kut was.

SCORE 12



SAMURAI WARRIORS: KATANA

Ha leuk, Samurai Warriors van Koei. Da's toch die serie waarin je met Samuraizwaarden mag inhakken op enorme legers traditioneel geklede Japanners? Inderdaad, we hebben het over dezelfde, niet onaardige, zij het wat eendimensionale serie.
Natuurlijk kon Koei het niet laten deze formule nog eens extra te debiliseren voor het Wii-publiek, zodat je nu met een totaal gebrek aan bewegingsvrijheid vanuit een eerstepersoons perspectief moet wachten tot je vijanden dicht genoeg zijn genaderd om ze met een kordate zwieperd van de afstandsbediening in stukken te kappen.
Dat blijft misschien een half uur interessant, daarna mieter je dit spel met een soortgelijke zwieperd achter de bank.

SCORE 42



STEEDS MEER BAGGER-SPELLEN OP DE Wii

JURJEN WORDT MISSELIJK



"MET ZOVEEL KUTSPELLEN OP DE MARKT IS DE CHARME VAN IMPULSAANKOPEN ER WEL EEN BEETJE VANAF."

BALLS OF FURY

Dit achterlijke nichtje van Rockstar's Table Tennis laat je pingpongen met een mollige rocker, een gek Japans meisje en een in strak zeemleer gehulde Duitser. Die Duitser schreeuwt af en toe iets onverstaanbaars waarbij het hele beeld gaat trillen, en daar konden we dan toch wel weer even om lachen. Alleen al om die Duitser is dit dus een leuke game om te spelen wanneer je na sluitingstijd van de kroeg met wat vrienden naar huis gaat om nog een paar biertjes te drinken, maar voor alle andere (nuchtere) momenten in je leven is dit gedrocht totaal ongeschikt.

SCORE 30

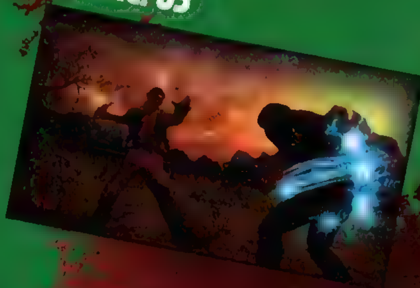


JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Dat niet elke aardige film zich laat vertalen naar een aardige game, wisten we al; maar het miserabele Jumper voelt zelfs voor iemand die het allerslechtste verwacht als een misselijkmakende stoot onder de gordel.

Door met de Wii-afstandsbediening naar platformen te wijzen in walgelijk grauwe en wazige omgevingen kun je er naartoe springen, maar wij hebben een veel beter idee: laat die game rechtstreeks in je prullenbak jumpen en ga in traumatherapie om elke gedachte eraan te verwerken en te voorkomen dat je op een dag wakker wordt met het vaste voornemen jezelf op te blazen in een kleuterklas.

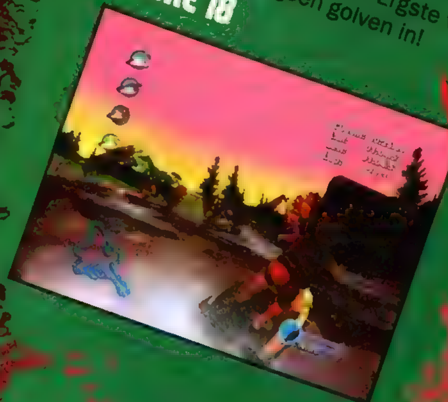
SCORE: 03



KAWASAKI JET SKI

Liefhebbers van Wave Race moeten de N64-versie downloaden, de Cube-versie in de Wii steken of gewoon nog even wachten tot een Wii-versie van Wave Race wordt aangekondigd, want Kawasaki Jet Ski is allerminst een waardig alternatief. Toegegeven, het ziet er allemaal nog niet eens zo slecht uit, maar het speelt voor geen meter. Ergste van alles: er zitten geen golven in!

SCORE 18



NITROBIKE

Beginnende spelers krijgen het moeilijk in Nitrobike, want de besturing is zo los dat er veel oefening nodig is om binnen de lijntjes van de krappe en bochtige parkoersen te blijven. En ook als dat lukt, geeft Nitrobike nooit een gevoel van controle of voldoening.

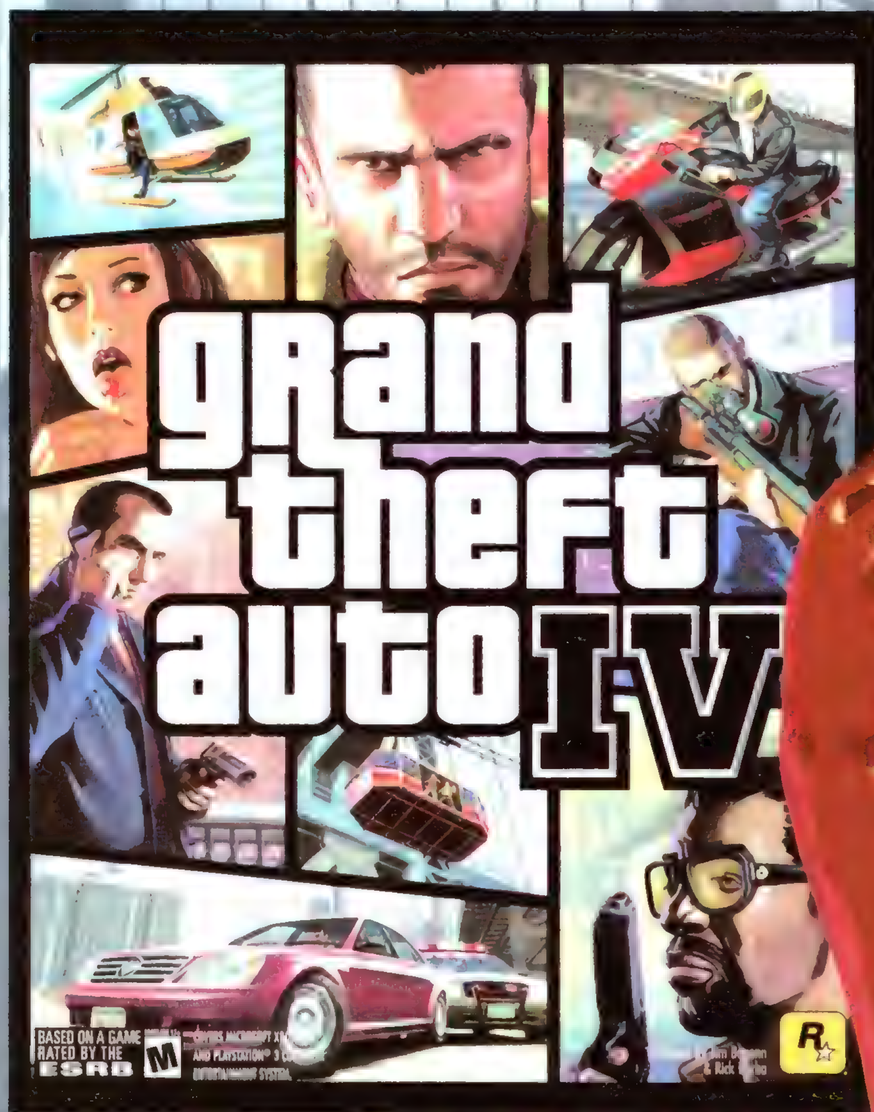
De uitgebreide spelvarianten en online-ondersteuning bewijzen dat Left Field hiermee toch best wel goede bedoelingen had, maar als je gewoon even lekker ruig op je Wii wilt racen, moet je dit spel toch echt passeren en voor ExciteTruck kiezen.

SCORE 45



CONCLUSIE

Het is triest maar waar: rondom de Wii cirkelen momenteel roedels jakhalzen en aasgieren die jou willen laten betalen voor snelgemaakte producten die hun geld absoluut niet waard zijn. Met zoveel kutspellen op de markt is de charme van impulsaankopen er wel een beetje af.
Zorg dus dat je geïnformeerd naar de winkel gaat, laat je niet verleiden door leuke hoesjes, en geef iedereen duidelijke instructies als je een game voor je verjaardag vraagt.



OF 12 NUMMERS + GTA IV SPECIAL VOOR €41,-!

€15,- KORTING!

DAT IS DUS EEN 288 PAGINA'S TELLENDE NEDERLANDSTALIGE GTA IV SPECIAL T.W.V. €15,- CADEAU (INCL. VERZENDKOSTEN)

HOTSHOTS FELICITEREN

Meervoudig wrestling wereldkampioen.



SAMOA JOE

Vice President Epic.



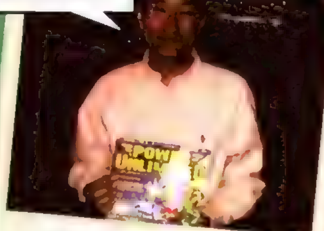
MARK REIN

Managing Director Guerrilla.



HERMEN HULST

President Sony Computer Entertainment.



KAZUO HIRAI

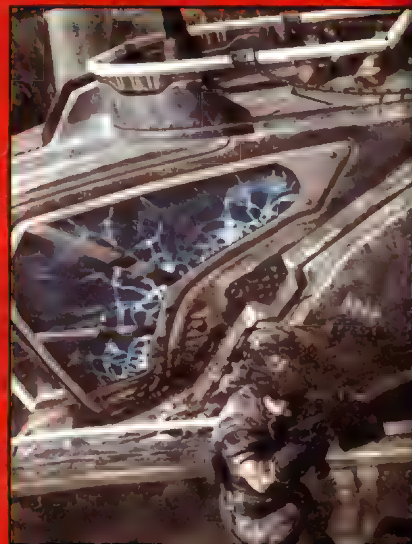
Bedenker Metal Gear serie.



HIDEO KOJIMA

GEARS O

Gears of War zette in z'n eentje de Xbox 360 op de kaart. Exact twee jaar later wil Gears of War 2 voor soortgelijke opschudding zorgen. Of zoals Cliffy B het zo poëtisch bracht: "Gears of War 2 is going to be bigger, better and more bad ass!"


(door **Duncmasta**): **Sorry Theo, maar ik ga even een plaatje schieten**

In San Francisco kreeg ik het complete tweede level van Gears of War 2 te zien… en ik was diep onder de indruk.
Het spel heeft, en dan moeten we Cliffy maar even op z'n woord geloven, niet alleen een aanzienlijk langere singleplayer, de game geeft je ook een meer episch gevoel.
Het level dat ik te zien kreeg toonde enorme voertuigen genaamd Derricks (een soort combinatie tussen een vrachtschip en een tank) die grommend, hortend en stotend door een prachtig berglandschap aan het ploegen waren. Veel tijd om van de omgeving te genieten was er echter niet, want het duurde niet lang voordat de Locust arriveerden. Volgens Cliffy zit GoW 2 vol met dergelijke money shots: prachtige vergezichten waarin de speler op de voorgrond figureert terwijl allerlei bloederige gevechten om hem heen plaatsvinden. Het spel huisvest dus omgevingen die weids en groot ogen, de gameplay zelf is ouderwets lineair en volgt de intense actierit die we al kennen uit het origineel en een game als Call of Duty 4.

BAD ASS

Marcus Phoenix en zijn Delta Squad bevinden zich bovenop een van de Derricks als de hel losbarst. Vanuit de lucht komen vijandelijke voertuigen aangevlogen en lange afstandsprojectielen knallen het ene na het andere bevriende bataljon kapot. Vanuit de hoge positie is het een genot om om je heen te kijken want overal gebeurt wel wat. Tientallen Locust rennen fanatiek richting de Derricks, grotere monsters komen aanstampen en ook in de lucht wordt het steeds drukker.
Gelukkig kun je -gescript- op sommige momenten de Derrick verlaten om op de grond shootouts uit te vechten, maar de momenten op de voertuigen zelf maken de meeste indruk. Zo knok je tijdens de helse rit tegen een Brumak en een Corpser, maar komen Locust ook heel dichtbij via een overgenomen Derrick. Hier vindt een ultiem cool gamemoment plaats waarbij de chainsaw van Marcus geblokt wordt door de blade van een Locust. Vanaf dat moment is het razendsnel op de B knop drukken anders word je aan stukken gehakt. Uiteraard is het Marcus die de confrontatie wint en met zijn chainsaw move de Locust uiteindelijk doormidden zaagt.
Natuurlijk is die mounted gun ook niet voor niks bovenop de Derrick bevestigd en hiermee schiet je de guns van een Corpser een voor een stuk, om het beest uiteindelijk zelf een nekschot te geven. Het is alle-

> "STEEK JE CHAINSAW BIJ IEMANDS SCROTUM NAAR BINNEN EN TREK JE WAPEN IN EEN RUK OMHOOG. AUW!"


(door **Poinder**): **Pikachu doe je bliksemschicht!**

THEMATISCH

Je zou het bijna vergeten, maar het thema van het originele Gears of War was 'destroyed beauty'. Met als gevolg dat de shootouts plaatsvonden te midden van stukgeschoten gebouwen die hintten naar een cultuurrijk verleden.
Gears of War 2 heeft als thema autumn, herfst dus, en dat is zowel letterlijk als figuurlijk op te vatten. De mensheid staat er slecht voor en bevindt zich in de herfst van haar bestaan.
Maar het is ook letterlijk herfst in de game; de bladeren kleuren goudbruin en beginnen van de bomen te dwarrelen. Het proces van afsterven (en opnieuw beginnen?) is in gang gezet en de mens gaat een donkere tijd tegemoet. Ook dit laatste is letterlijk, aangezien je ongeveer 30% van de game onder de grond zal spelen, om de Locust bij de wortels aan te pakken.



F WAR 2

JAN SLAAT VAST ZUURSTOFFLESSEN IN



maal zo scripted als maar kan, maar het oogt sensationeel.

BUCKETS OF BLOOD

De game is zomogelijk nog bloederiger en smeriger dan zijn voorganger. Zo spat het bloed weer letterlijk tegen de 'camera' en zie je de klodders langzaam naar beneden sijpelen. En naast de voetstomp kun je deze keer ook je gun gebruiken als voorhamer om iemand tot pulp te rammen, kun je op een vijand springen en met je blote vuisten iemand de laatste adem uit zijn harses slaan of je steekt je chainsaw bij iemands bilnaad/scrotum naar binnen en trekt je wapen in een ruk omhoog,... auw!

Als er ooit 21+ games uit gaan komen, zou Gears of War die leeftijdssticker ongetwijfeld krijgen. Gelukkig is het cover systeem nog steeds intact en heeft het spel dezelfde 'pace' als zijn voorganger. Tegelijkertijd is er nog veel onbekend waaronder informatie omtrent de co-op en de multiplayer, toch niet de meest onbelangrijke onderdelen van alles. Want hoe belachelijk mooi en intens de game er nu al uitziet, ik wil straks toch echt meer multiplayer modes, een beter verhaal, grotere maps, met meer spelers online en als het kan een four-player co-op mode...

Wel kan ik nu al stellen dat de game qua intensiteit in overdrive is gezet. Enorme monsters die als levelboss of puur als eyecandy in deel 1 fungeerden, zijn nu vijanden die meerdere malen voorbij denderen alsof het de normaalste zaak van de wereld is. Dat wordt dus weer extra zuurstofflessen inslaan voor de maand november....



Door Friddie: Carmine, ga je nu al dood voor de tweede gear?



(door **jim4feyenoord**): **Flappie is sinds de vakantie in Chernobyl niet meer dezelfde.**

VERWACHTING

Gears of War 2 lijkt inderdaad groter, beter en stoerder te worden dan zijn voorganger en als deze introductie slechts een topje van de ijsberg was, dan staat ons over een maand of vijf heel veel moois te wachten.

- + Meer vijanden dansen op je scherm in een feestelijke roes van heerlijk overdreven geweld.
- + Likkebaardend mooie beelden.
- + Meer 'open' buitenlocaties.
- + Intense actie in de lijn van CoD 4.
- − Hoe zit het met de multiplayer en four player co-op?
- − Krijgen we een beter verhaal?



JAN

GEARS OF WAR 2
XBOX 360
EPIC / MICROSOFT
NOVEMBER 2008

DE BESTE 15 GAMES 1993-2008

Star Wars: Knights of the Old Republic

FABLE 2

Een kolossaal kasteel, een magisch wensdoosje én onvoorwaardelijke liefde. Maar ook vogelpoep, (on)beschermde seks en het laten van scheten en boeren. Jan legt uit hoe deze twee haaks op elkaar staande werelden verenigd zijn in Peter Molyneux' meesterwerk in de maak.

JAN GELOOFT WEER IN FABELTJES

"Het lijkt wel of iedere game tegenwoordig begint met een enorm hoogtepunt om daarna qua tempo gewoon door te denderen", aldus Peter Molyneux tijdens de Xbox 360 Spring Showcase. "Neem Call of Duty 4, een fantastisch spel maar zo intens. Ik heb meerdere malen een break moeten nemen tijdens het spelen. Voor Fable 2 hebben we er bewust voor gekozen om rustig te beginnen en het verhaal langzaam op te bouwen."
En dus krijgt de held tijdens de prachtige openingsscène in Fable 2... een verse dosis vogelpoep op zijn schouder gekwakt door een vrolijk fladderend vogeltje. De toon is gezet.



"NA DEZE HERNIEUWDE KENNISMAKING STAAT FABLE 2 WEER TORENHOOG BOVENAAN MIJN LIJSTJE MUST HAVE GAMES."

BROODKRUIMELS

Je begint Fable 2 (opnieuw) letterlijk klein; je bent namelijk nog maar een kind. Of je een jongen of meisje speelt, dat bepaal je als speler aan het begin. Daarna doorloop je het eerste uur van het spel samen met je zusje of broertje. De rest van de game ben je volwassen en zul je langzaam ouder worden.
Belangrijkste dat mij opviel aan deze nieuwste build, die overigens extreem rammelde en vol bugs zat (hetgeen Molyneux meteen toegaf), was het gebrek aan een interface. Het hele scherm is leeg zodat er meer ruimte is om te kijken naar de prachtige typische Molyneux-achtige sprookjeswereld van Fable 2.
Je hebt dus ook geen minimap in beeld hetgeen ondervangen wordt door een 'broodkruimelspoor' dat je altijd leidt naar je actieve quest zodat je nooit verward raakt over wat je ook alweer moet doen.
Je kunt overigens altijd afwijken van de quest door submissies te doen. Één druk op de schouderknop en een lijstje laat zien wat je nog allemaal te doen staat.

WEL OF GEEN CONDOOM

Vrijheid stond hoog in het vaandel bij Fable maar dat vond vooral zijn weerslag in hoe je je queeste uitvoerde en hoe je je gedroeg jegens voetvolk. Het good versus evil element is opnieuw aanwezig maar gaat veel verder deze keer. Zo heb je pure en impure, alsmede rijk en arm, en dit alles heeft z'n weerslag op de manier waarop jouw alter ego zich innerlijk en uiterlijk ontwikkelt. Een andere nieuw verworven vrijheid

DITJES & DATJES OVER FABLE 2 & PETER MOLYNEUX

- Molyneux overweegt om het hele 'zwanger zijn' in de game iets minder visueel te maken. Momenteel kun je als zwangere avonturier nog steeds op avontuur gaan, compleet met dikke buik en opgezette borsten. Molyneux denkt dat dit wellicht problemen gaat opleveren.
- De dame die jou vraagt de magic box te zoeken, is een oude bekende uit het originele Fable. En nee, ik ga niet verklappen wie...
- Qua verhaal wil Molyneux je deze keer echt bij de keel grijpen: "je moet emotioneel geraakt worden door de gebeurtenissen in Fable II en je dient een paar allesbepalende keuzes te maken. Het verhaal in Fable (1) liet wat dat betreft te wensen over."
- Als Molyneux een remake van een oude (eigen) franchise zou maken, zou hij het allerliefst een nieuwe Syndicate maken, maar ook een nieuwe Populous en Magic Carpet staan hoog op zijn verlanglijstje.
- Naast Fable II werkt Lionhead momenteel aan een nieuwe game met techniek die voortkomt uit Molyneux' prototype game Dimitri.
- Een vervolg op Black & White 2 zit er voorlopig niet in. Over PC gaming zei Molyneux: "it's extremely challenging at the moment."
- Wanneer je goed oplet zie je tijdens de game kinderen op straat toneel spelen. Deze kinderen spelen feitelijk de gebeurtenissen uit Fable (1) in zijn geheel na.





Hij is zo'n opschepper dat ie beweert dat ie zittend moet plassen omdat ie van de dokter geen zware dingen mag tillen.



is free roaming movement. Geen vast pad meer waar je niet vanaf kunt wijken; nee, de wereld van Albion ligt deze keer daadwerkelijk voor je open. Over ieder hekje kun je klimmen en vergelegen bergen en heuvels zijn er voor jou om te ontdekken. Een heerlijk gevoel.
En dan is er natuurlijk de keuze om bijvoorbeeld beschermde of onbeschermde seks te hebben. Ga je voor die laatste keuze - een varkensblaas om je liefdesroede is ook niet alles - dan loop je het risico een kind te verwekken, hetgeen weer invloed heeft op de gameplay.
Ook leuk: de mogelijkheid om een ferme boer te laten tijdens een bruiloft of een scheet tijdens een speech van de burgemeester.

BLAUW, ROOD, GEEL

De combat in Fable 2 is simpel, laagdrempelig, intuïtief én diep. Dat lijkt tegenstrijdig maar is het niet. De drie actieknoppen (blauw, geel en rood) staan respectievelijk voor slaan (met een zwaard bijvoorbeeld), schieten (kruisboog/ simpele guns) en magie. Met een druk op een van deze knoppen doe je een move maar als je wilt kun je ook combo's maken door achter elkaar blauw, blauw, blauw in te drukken. Wanneer je de acties nu ook nog ritmisch en getimed toepast, worden je moves nog krachtiger en krijg je meer ervaring om je personage uit te bouwen en op te tuigen. De echt volleerde speler combineert de verschillende acties voor nog meer ervaringspunten en combo's.
Er zijn in totaal acht typen spreuken met in totaal tien levels waarin ze te upgraden zijn. Je kunt dus een level 4 vuurspreuk op iemand loslaten, je guns trekken en je vijand doorzeven en afmaken met een slag met je met gif geïnjecteerd zwaard. Doe je dit ook nog eens getimed dan word je overladen met experience.
De geoefende spelers zullen dus hele toffe, brute personages kunnen maken...
Ik kan nu al niet wachten om met blauw, rood en geel aan de slag te gaan wanneer Fable 2 later dit jaar of begin 2009 verschijnt.



VERWACHTING

Na deze hernieuwde kennismaking staat Molyneux' fantasievolle RPG weer torenhoog bovenaan mijn lijstje must have games van 2008... al mag het van mij ook 2009 worden als dat de game ten goede komt.

+ Prachtige wereld waarin je absoluut wilt vertoeven.
+ Humor, avontuur en fantasie gaan hand in hand.
+ Laagdrempelige maar diepe combat.
+ Morele kwesties uitgebreid.
- De game was nog heel erg buggy.


JAN

FABLE 2
XBOX 360
LIONHEAD / MICROSOFT
Q4 2008

THE LORD OF THE - CONQUEST

Op de afgelopen EA Showcase in Londen (zie vorige PU) was er een game waarvoor Jan een embargo (soort contract) moest ondertekenen, anders kreeg ie hem niet te zien. Dat embargo is nu afgelopen en dus vertelt hij je alles over... The Lord of the Rings: Conquest.



Zitten we nog wel te wachten op een nieuwe Lord of the Rings game? Ik kan me zo voorstellen dat er heel wat mensen een beetje klaar zijn met die One Ring To Rule Them All. Zelfs ik, die Tolkien's trilogie twee keer heeft uitgelezen, was op voorhand wat sceptisch.

Ik kan jullie echter vertellen dat mijn pet na de zeer uitgebreide presentatie van Conquest helemaal achterstevoren stond. Dat komt onder andere omdat de game echt tot zijn strotje gevuld zit met spelmodes.





"ALS JE GRAAG DE DUIVELSE SLECHTERIK WILT UITHANGEN, IS DIT JE KANS!"

GROMMENDE ORCS

De game wordt door de makers gezien als de spirituele opvolger van Battlefront. Alle grote gevechten en bekende locaties (en meer!) uit de filmtrilogie zijn dan ook van de partij. Epische gevechten in de donkere Mijnen van Moria, bij Helm's Deep en natuurlijk Minas Tirith beleef je up, close and personal terwijl je in de huid kruipt van een Mage, Scout, Archer of Warrior.

Als Archer dien je tijdens de belegering van Helm's Deep bijvoorbeeld trollen neer te schieten die met bommen een gat in de muur proberen te blazen. Je kunt als boogschutter weliswaar niet te veel klappen opvangen maar daar heb je dan de Warrior voor, die in staat is met z'n enorme zwaard menig Uruk-hai aan mootjes te hakken.

HELE PIEF

De singleplayer is groot en laat alle bekende en minder bekende highlights van de film langskomen, compleet met denderende oorlogsdrums en schallende trompetten. Het gevecht met de Balrog in Moria? Check. De confrontatie met de grote octopus voordat je de Mijnen van Moria betreedt? Check. En zo kan ik echt nog wel twintig voorbeelden noemen.

Het beklimmen van de enorme oorlogsolifanten tijdens de slag bij Minas Tirith is er ook zo een. Je moet weliswaar goed oppassen dat je niet onder de voet wordt gelopen tijdens deze halsbrekende actie, maar eenmaal bovenop het beest, voel je je een hele pief. Zeker als je de kolos meteen daarna van achter in zijn nek op een scherpe spies trakteert... en het enorme gevaarte door zijn hoeven zakt. Maar ook het onschadelijk maken van gevechtstorens en katapulten, het in de pan hakken van (mini)legers en het vechten tegen levelbosses zal een groot deel van de gameplay innemen.

Er zijn zoveel voorbeelden te noemen van spelmomenten die, mits de makers ze goed uitwerken,





RINGS

JAN KEEKT TERUG NAAR MIDDLE-EARTH

WAS JE NOU MAAR EEN LEKKER WIJF. KON IK IN IEDER GEVAL ZEGGEN DAT IK EEN STUK IN M'N KRAAG HAD.

HELE DAG MEE IN DE
AT NOG TEGEN, HOOR.

legendarisch kunnen worden. Wat te denken van een gevecht tussen Gandalf en Saruman waarbij jij in de huid van Gandalf The White kruipt en de meest brute toverspreuken uit je staf laat schieten. Dat zit er dus in! Of verplaats je in een eeuwenoude Ent die het gedrag van de kwade tovenaar nu echt zat is; inderdaad, in Conquest speel je ook als pratende boom!

WAT ALS...

Stel nou dat Frodo er niet in was geslaagd om de One Ring To Rule Them All te vernietigen in het vuur van Mount Doom? Die vraag stelt de singleplayer campagne namelijk ook... en niet zonder reden want je kunt deze spelmode zowel vanuit de good guys als de bad guys spelen. De hele singleplayer campagne is te spelen vanuit Sauron's perspectief en dan begin je de game als het ware aan het einde. Dan speel je een Ringgeest die Frodo moet doden en de Ring te pakken dient te krijgen. Wanneer je hierin slaagt, vindt middels zwarte magie een omgekeerde, alternatieve geschiedenis plaats. In tegengestelde volgorde, bezoek je dan de sleutellocaties uit de trilogie en leg je de prachtige settings in de as! Rivendell kun je tot aan de laatste steen vernietigen maar ook The Shire kun je in lichterlaaie zetten waarbij je kunt huishouden als Orc, Trol of ander onguur type. Als je graag de duivelse slechterik wilt uithangen, is dit je kans!

MULTIPLAYER WALHALLA

Alsof de tweezijdige singleplayer campagne nog niet dik genoeg belegd is, trekt Conquest ook alles uit de kast op multiplayer gebied. De verhalende campagne is met vier man in co-op te spelen, zowel via splitscreen als online. En ook hier kun je zowel de kant van de good guys als die van de kwade krachten van Sauron spelen.
En dan is er natuurlijk nog de online multiplayer met variaties op de spelmodes van Battlefront waarbij acht tot zestien man elkaar bestijden in beroemde gevechten. Er waren zelfs nog meer modes, maar die ben ik door de overkill aan indrukken gewoon vergeten... maar iets zegt me dat we deze titel de komende maanden nog wel vaker voorbij zien komen.

WHITE COUNCIL ONTBONDEN?

Anderhalf jaar geleden werd op de EA Hot Summer Night vol trots LotR: The White Council aangekondigd om al een paar maanden erna 'on hold' te worden gezet. De producer stapte op en sindsdien hebben we niets meer gehoord van de game. Mijn gevoel zegt dat de titel definitief gekilled is.



VERWACHTING

De game is nog lang niet af (en dat is ook te merken) maar je moet wel stekeblind zijn om niet te zien dat Conquest een game wordt die spellen als The Two Towers en Return of the King het nakijken gaat geven. Battlefront fans wiens hartje ook sneller gaat kloppen van Lord of the Rings, hebben in ieder geval iets om naar uit te kijken.

+ Speel goed én slecht.
+ Ieder noemenswaardig LotR personage en wezen speelbaar.
+ Four player co-op.
- 2008 gaat men niet halen (ook al zegt men van wel).
- Zijn we LotR niet een klein beetje zat?



THE LORD OF THE RINGS - CONQUEST
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
PANDEMIC / ELECTRONIC ARTS
Q1 2009

DE BESTE 15 GAMES 1993-2008

STEVEN



- The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- World of Warcraft
- Ninja Gaiden
- Super Mario Galaxy
- Metroid Prime
- Gran Turismo 3
- Mario kart 64
- Dead or Alive 4
- Final Fantasy VII
- Starwars: Knights of the Old Republic
- Oblivion
- F-Zero GX
- Eternal Darkness
- Half-Life 2
- Forza 2

JJ



- Call of Duty 4
- Forza 2
- Race Driver GRID
- Half-Life 2
- Tetris
- BioShock
- FIFA 08
- Pro Evolution Soccer 4
- Unreal Tournament
- Pong
- Mario Kart 64
- God of War
- Complete NBA 2k-serie
- Geoff Crammond's Grand Prix 2
- Colin McRae 2.0

JEROEN



- Ico
- Super Mario Bros. 3
- Jak and Daxter
- God of War
- REZ
- Shadow of the Colossus
- Super Mario Galaxy
- Final Fantasy VII
- GTA IV
- Metal Gear Solid
- Animal Crossing
- Ikaruga
- Soul Reaver
- Viva Piñata
- Killer Instinct

ED



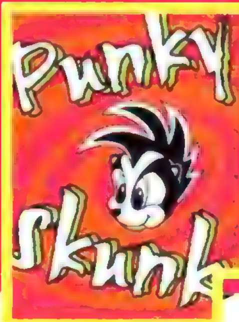
- Colin McRae Rally 2.0
- Racedriver: GRID
- Gran Turismo 4
- Forza Motorsport 2
- Burnout Revenge
- Toca Race Driver 2
- WipEout Fusion
- Sega Rally Championship
- Outrun 2006: Coast to coast
- Project Gotham Racing 2
- Need for Speed: Most Wanted
- Mario Kart 64
- Daytona USA
- Colin McRae Dirt
- WipEout Pure

DE 15 MEEST TRIESTE GAMECHARACTERS



E.T.

De game over deze motorisch gestoorde buitenaardse bruine kabouter, was een gigantisch overhaaste drollenbak. Jawel, de trend van slechte games met een filmlicentie is gezet met E.T. voor de Atari 2600.



PUNKY SKUNK

Neem een stinkdier, noem 'm Punky en flans een ongeïnspireerde videogame in elkaar. Tadaa, nog een triest game personage!

RAIDEN

De god van de bliksem uit Mortal Kombat is door Christopher Lambert als personage volledig verkracht in de MK films.



RAIDEN

Naast Raiden uit MK mag ook Raiden uit MGS 2 niet ontbreken in deze lijst. Fans waren op zoek naar Snake, maar werden deels opgezadeld met deze pannenkoek.





BUBSY

Bubsy is een heuse bobcat. Wat een bobcat is? Een uitermate triest game personage.

BLINX

Deze kat had dé platform held van de Xbox kunnen worden... ware het niet dat ie een zoutloos figuur is en z'n games tekortschoten.



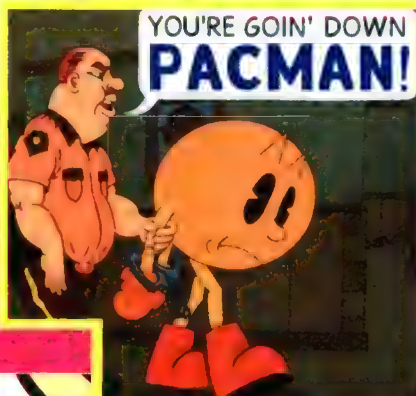


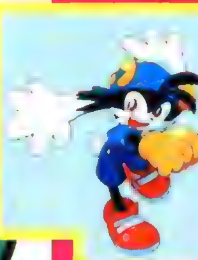
AERO THE ACROBAT

Een vleermuis, vampier en acrobaat in één. Dat klinkt onbenullig en dat was het ook.

PAC-MAN

Pac-Man's poort naar de Atari 2600 zorgde ervoor dat vele arcade fans een misvormde gele happer in huis haalden.





KLONOA

Eigenlijk is Klonoa een hele vette platformheld, en waren zijn games tof. Daarom promoten wij deze vriend nogmaals. Een eilandje van hoop in deze oceaan van stront kan natuurlijk geen kwaad.

DUKE NUKEM

Niks mis met de Duke Nukem games, maar iemand die zo lang op zich laat wachten, verdient zonder moer een plekje in deze lijst.





KID CHAMELEON

Het ontbrak Kid Chameleon vooral aan charisma, en zelfs het veranderen van vorm veranderde niets aan de vormeloze gameplay.

SHADOW THE HEDGEHOG

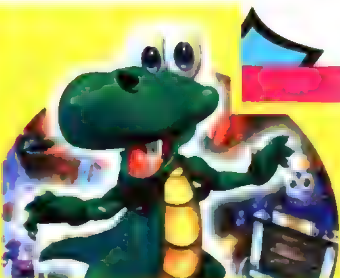
Een personage in het Sonic universum dat op de blauwe egel lijkt en de slappe naam Shadow mee heeft gekregen? Eh nee, niet cool.





RAPHAEL

De enige kracht van de relnicht Raphael in Soul Calibur II is de vernedering die zijn tegenstanders voelen als ze verslagen worden door zo'n vaatdoek. Bleh!



CROC

Wat is er origineel aan Croc? Helemaal niets!

ELCO

De onbetwiste überdwaas uit Sudeki was niet alleen een sukkel maar had ook een stemmetje dat niet alleen leek op, maar zo mogelijk nog meer irriteerde dan die van Balkenende himself.



KOPSTUKKEN TOEN EN NU

In 15 jaar PU hebben we heel wat kopstukken uit de game-industrie ontmoet. Sommigen zijn nog steeds actief, anderen lijken voorgoed van de aardbodem verdwenen. We gingen op zoek naar enkele (gevallen) sterren van destijds en vergeleken hun status van toen met die van nu...



JOHN ROMERO

Vooral bekend van: Daikatana
Bedrijf toen: Iron Storm
Huidige werkstatus: Oprichter van Slipgate Ironworks

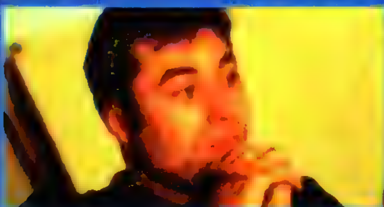
Als medeoprichter van id Software en (mede)bedenker van Doom en Quake verdient Romero nog steeds vrachtladingen eer, maar hij heeft zich in de jaren erna van de ene miskleun naar de andere gewerkt.

Het door hem opgerichte Iron Storm werd al snel spraakmakend door de veelbelovende games in de maak (Daikatana, Deus Ex en Anachronox) maar ook door het flamboyante gedrag van Romero en co. Het duurste kantoor in Dallas werd betrokken maar de games worden keer op keer uitgesteld.

Wanneer Daikatana dan eindelijk verschijnt, is het spel technisch achterhaald en veel minder goed dan verwacht. Dit luidde het begin van het einde in van Ion Storm.

Daarna maakte Romero bij Monkeystone Games, spellen voor mobieltjes maar de studio sloot al snel zijn deuren, en als hij door Midway wordt ingehuurd voor Gauntlet: Seven Sorrows vertrekt hij nog voordat de game af is.

Momenteel werkt hij als oprichter van studio Slipgate Ironworks aan een MMO en de first-person shooter Severity.



CHRIS ROBERTS

Vooral bekend van: de Wing Commander serie en Freelancer
Bedrijf toen: Origin en Microsoft
Huidige werkstatus: Oprichter Ascendant Pictures

Wizzkid Chris Roberts verkocht al op zijn veertiende z'n eerste game, en wereldwijd succes kwam al snel met de zeer succesvolle Wing Commander serie.

In 1996 richtte Roberts samen met zijn broer Digital Anvil op met als doel het maken van games en films. De Wing Commander film (1999) werd echter een flop. De belangrijkste games van Digital Anvil waren Starlancer en Freelancer, dat mede vanwege twee jaar uitstel de beloften niet kon waarmaken.

In 2002 richtte Roberts Ascendant Pictures op en produceerde onder andere de Hollywood films The Punisher en Lord of War.

PROJECT ORIGIN

Wouter zal vast blij zijn met de nieuwe maatregelen om het reizigersverkeer tussen de VS en Nederland te versoepelen met behulp van een zogenaamde Irisscan. De man maakte nu al voor de derde keer in één maand een tripje over de oceaan. Ditmaal was het einddoel Seattle voor een kennismaking met Project Origin. Overigens is het nog maar de vraag of Wouter's bizarre oogbollen wel worden geregistreerd door zo'n Irisscan, maar dat is een ander verhaal.



Ik ben gek op aangename verrassingen. Bijvoorbeeld het feit dat ik Juno best een aardige film vond, ondanks dat de trailer ervan zo tergend zoetsappig was dat ik er bijna van over mijn nek ging. Of toen ik ooit, in een grijs verleden, de WC ingetrokken werd door het mooiste meisje van de klas die vervolgens mijn wereld rockte (dat was niet alleen een aangename verrassing, het was eveneens de dag dat Pasen op Pinksteren viel). Of dat ik ineens te horen kreeg dat ik naar Seattle mocht om ff een gamepje te checken. Toen zei ik: "Hey Jeroen, dat is nog eens een aangename verrassing!"
Of Monolith Productions mij uiteindelijk ook aangenaam verrast heeft met hun demonstratie van Project Origin lees je verderop in dit verrassend boeiende verslag.

ACTIEFILM

Als ik achteraf terugdenk aan het tripje naar Seattle, dan zie ik het voor me als zo'n supersnel gemonteerd stukje uit een film van Guy Ritchie of Steven Soderbergh. WOESJ, een shot van de heenreis, SLURP, beelden van hoe ik een paar bakken koffie achterover sla, ZOEM, in een flits check ik de game, ZOEFFF, ik vlieg weer terug.
Dat krijg je als je in drie dagen tijd even op en neer naar Amerika gaat; je hebt weinig tijd om alles op je te laten inwerken. Toch voel ik mij wel degelijk in staat om een voorlopig oordeel over de opvolger van F.E.A.R. te vellen. Dat was namelijk niet zo moeilijk.

IDYLLISCHE STUDIO

Monolith Productions bevindt zich,



Kosten noch moeite zijn gespaard om te laten zien dat dit ons feestnummer is!

samen met haar publisher Warner Bros. Interactive, in een prachtig gebouw net buiten Seattle aan de rand van een natuurreservaat. Ook met het interieur was niks mis, met mooi artwork aan de muur (heel veel van de zeer ondergewaardeerde game No One Lives Forever) en gezellige cubicles die bomvol stonden met figurines en allerhande geekware.
Maar goed, ondanks dat de uitgebreide tour die we kregen minder saai was dan ik had gedacht (een aangename verrassing dus), was dit natuurlijk niet de reden waarvoor ik naar de States was afgereisd: er moest een game gecheckt worden!

HARS ALS BLOED

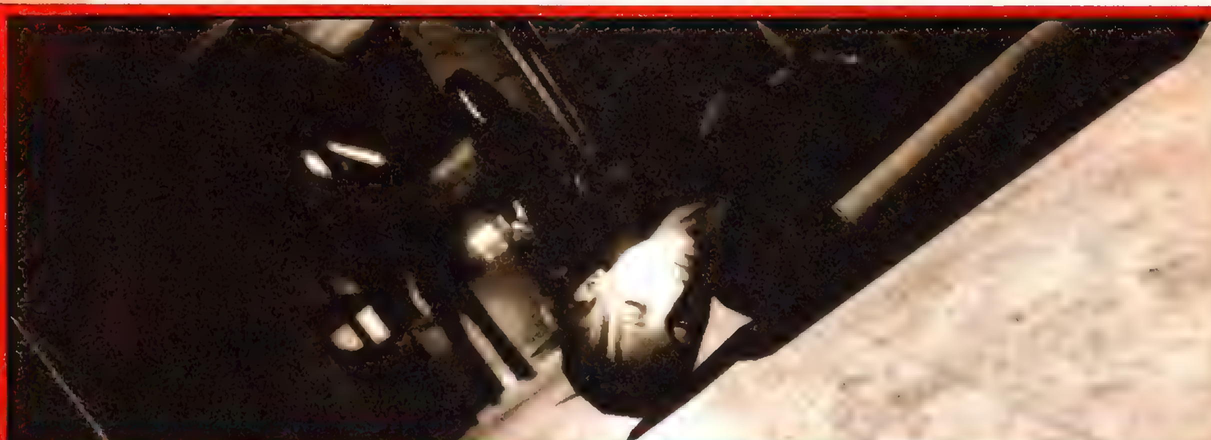
Tijdens de demonstratie ontvouwde PO zich als een degelijke shooter, die erg veel deed denken aan F.E.A.R.. Zowel de vijanden als de wapens leken rechtstreeks uit het eerste deel overgenomen, en zelfs de stemmen van het knalvoer zullen fans van het vorige deel verdomd bekend in de oren klinken.
Een verschil is wel dat er nu vier wapens tegelijk meegenomen kunnen worden, in plaats van de drie uit deel uno (wat een aangename verrassing!). De guns zijn overigens de standaard variaties op shotguns, machinegeweren, pistolen, enz. hoewel ze een futuristisch ontwerp hebben gekregen waardoor je ze misschien net niet in de bak 'been there, done that' zult smijten. De uitwerking die deze schietijzers hebben, mag op zijn zachtst gezegd overdreven genoemd worden. Niet wat betreft de ragdoll physics, want die zijn vrij standaard, maar het bloed is dik en stroperig en komt in enorme druppels uit de vijanden gespat, alsof je een benzineopslagtank hebt doodgeschoten. Een aparte keuze, die het er niet realistischer op maakt.

OUWE SCHOOL KNALLEN

Anders dan de ietwat repetitieve kantoorgebouwen waar je je in F.E.A.R. een weg doorheen baant, begon de demonstratie van PO in een soort van open omgeving. Ik zeg 'soort van' omdat het geen weids landschap betrof maar een vernietigde stad waarin het speelveld werd afgebakend door deels ingestorte gebouwen.
Dit betekent dus dat het spelen er nog steeds vrij lineair aan toegaat, hoewel de vrijheid om verschillende aanvalstactieken te gebruiken wel aanwezig is. Nou ja, tactieken is een groot woord. Het gaat namelijk meer om de keuze of je iedereen van een afstandje met je sniperrifle door de kop schiet, of dat je voor de meer directe benadering gaat met behulp van bullettime en je shotgun. Inderdaad; de bullettime is weer aanwezig, en deze stijlvolle slow-mo maakt de knalactie zeker een stukkie vetter, maar aan de andere kant is bullettime wel eeeenooоorrmmm twintigste eeuw.

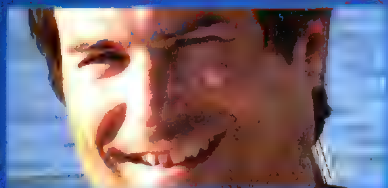
STOF OPWAAIEN

Na een tijdje geknald te hebben, afwisselend met de sniperrifle en de rocketlauncher, schakelde lead designer John Mulkey over naar een nieuw level. Dit moest de grote (aangename) verrassing van de dag worden, daar ben ik achteraf gezien zeker van, vooral omdat de rest van de demonstratie vrij doorsnee shooteractie bevatte van het soort dat iedereen wel eens eerder heeft gezien.
Het tromgeroffel ontbrak nog net toen Mulkey zijn personage in een mech liet stappen. Jawel, zo'n wandelrobot die we allemaal wel kennen uit games als Lost Planet of Mechwarrior. De afmetingen van een vertical tank uit Steel Battalion haalde het beestje met z'n krappe twee meter echter niet.
Eenmaal gezeten in de cockpit van de stalen krijger, nam de snelheid van de actie behoorlijk af. De mecha schuifelde in een chill tempo voort, onderwijl veel kabaal makend en een hoeveelheid projectielen ▶



NOG WEL FREAKY?

De levels van Project Origin die ik speelde richtten zich vooral op actie en niet op de horror- en thrillereffecten waar F.E.A.R. om bekend stond. Is deze creepyness dan van de baan in deel twee, vroeg ik me af.
Lead designer Mulkey stelde me enigszins gerust: "We gaan zeker nog wel scary stuff in de game stoppen, alleen doen we het op een andere manier dan in F.E.A.R.. Die enge flitsen van Alma (dat freaky meisje uit deel 1) en de verontrustende flashbacks hebben gamers nu wel gezien, denk ik. We gaan een andere kant op. Alma zullen we nog wel terugzien in de game, maar ze is volwassener geworden, net zoals de horror."



DAVID BRABEN

[illegible]



JORDAN MECHNER

[illegible]



GEOFF CRAMMOND

[illegible]



afschietend waarmee de indruk werd gewekt of het machientje in z'n eentje een nieuwe wereldoorlog was begonnen. De twee miniguns op de robotarmen ratelden als een malle en ontelbare raketten verlieten de installatie op de rug van de mech.
Daarbij deed het apparaat letterlijk enorm veel stof opwaaien, want zowel de ontploffingen van de raketten als de inslagen van de kogels zorgden voor enorme wolken opspattend gruis. Dit bracht zowel een lading realisme en eyecandy aan het licht, als het vermoeden dat Monolith iets te verbergen had; ietwat matige graphics bijvoorbeeld.

STOMME VAAS!

Natuurlijk mocht ik zelf ook met mijn gretige klauwen de controls van de game uitproberen, waarbij ik begon met een tutorial missie. De hoofdpersoon werd samen met zijn legerbuddies gedropt bij een… achem, kantoorgebouw, waarin ze op zoek moeten naar een bepaalde dame die nogal waardevol scheen te zijn.
Het achtergrondverhaal wordt met meer dan aardige voice-acting verteld en er worden zelfs een aantal gevatte opmerkingen gemaakt. Hierdoor aangemoedigd ging ik vol goede moed op pad. Maar hoewel de actie die volgde niet teleurstelde, gebeurde er ook weinig waar ik het evenwicht op mijn stoel van verloor, laat staan dat ik er compleet vanaf flikkerde. Project Origin is simpelweg een knalfeest met de optie om bullet-time te gebruiken, waarbij sommige objecten kapot kunnen maar veel ook gewoon niet. Dit laatste werd vooral pijnlijk duidelijk toen ik in een kamer kwam die vol stond met vitrines, die op hun beurt weer gevuld waren met allerlei potten en borden. De vitrines konden kapot, de kleine bordjes spatten na het afvuren van een kogel ook in stukjes uiteen, maar de grootste vazen en urnen bleken onvernietigbaar. Dat zijn van die dingen, daar kan ik gewoon slecht tegen. Het kostte me dan ook een magazijntje of twee voordat ik het gebrek naast me neer wist te leggen en lichtelijk geërgerd verder ging.

SLOME ROBOT

Het mech-gedeelte mocht ik eveneens uitproberen en ook daarbij bleef mijn aars steeds in direct contact met de zitting van m'n stoel. De explosies die mijn missiles veroorzaakten zagen er best leuk uit, maar daar stond weer het feit tegenover dat gewoon voetvolk pas na tientallen kogels uit mijn enorme gun het leven lieten. Ook bleek mijn mech niet in staat om bushokjes omver te lopen, hoewel ik ze wel voor de helft naar de tyfus kon schieten. Letterlijk voor de helft, want het leek of ze precies in tweeën werden gedeeld. Beide feiten ging ten koste van het gevoel van POWERRR dat je in een mech hoort te hebben, als je begrijpt wat ik bedoel.
Maar goed, laat ik niet te veel mierenneuken want de game bevindt zich nog in de pre-bèta versie, al leken de levels die men ons liet spelen al zo goed als klaar. Dus als er al kippenvelmomenten in hadden gezeten, dan had ik toch op z'n minst een prikkeling moeten voelen.

BOOBJOB

Terugkijkend moet ik concluderen dat Project Origin me nauwelijks aangenaam wist te verrassen. Hoewel het mech-gedeelte van de demonstratie inderdaad zorgde voor een breuk in de standaard shooteractie, wist ook dit trucje me niet te imponeren.
Het is vergelijkbaar met de weinig aantrekkelijke mevrouw van Dam die haar tieten heeft vergroot om toch nog wat hoofden haar kant op te laten draaien. Helaas verandert deze boobjob niets aan haar doffe gelaatstrekken, of in het geval van PO de matige graphics en de inconsistentie en beperktheid in de te vernietigen objecten. Daar kwam ook nog eens het nog ontbreken van muziek bij, iets dat de sfeer allerminst ten goede kwam.
Monolith moet echt bizarre fratsen gaan uithalen willen ze van Project Origin nog een bovengemiddelde shooter maken en ons alsnog aangenaam verrassen! ✪





VERWACHTING

Op dit moment lijkt Project Origin een prima, maar weinig bijzondere shooter te worden. Monolith moet echt met betere dingen komen dan een mech-scène en onzichtbare assassins willen ze kunnen concurreren met andere titels in het genre. Ik wil in mijn broek schijten als ik "F.E.A.R. 2" speel, zorg daarvoor! En oh ja, die graphics kunnen ook wel een poetsbeurt gebruiken.

+ Solide shooteractie.
+ Goede dialogen tussen NPC's.
- Nog geen enge shit gezien
- Grafisch nogal matig.
- Rondlopen met de mech voelt niet machtig aan.
- Vitrines kunnen kapot, enorme vazen niet.


WOUTER

PROJECT ORIGIN
PC/ PS3 / XBOX 360
MONOLITH / WARNER BROS.
Q4 2008





This is living

LittleBigPlanet

feliciteert
Power Unlimited
met haar
15e verjaardag



PLAYSTATION 3

STAR WARS - THE

Ondanks de kritiek die Stars Wars de afgelopen jaren te verduren kreeg, blijft Jan een Lightsaber fan in hart en nieren. Hij pinkte dan ook een traantje van geluk weg toen hij naar het Star Wars: The Force Unleashed event in Londen werd afgevaardigd.



Hoezeer ik ook van LEGO Star Wars heb genoten, het is geen meeslepende spelervaring voor Star Wars junkies van rond de dertig jaar. Nee, dan de fantastische klassiekers als Jedi Knight, Jedi Knight II: Jedi Outcast, Rogue Squadron II: Rogue Leader en X-Wing versus TIE Fighter. Dergelijke SW games worden niet meer gemaakt, verzuchtte ik onlangs op een regenachtige zondagmiddag, turend over het IJ.

Maar in Londen scheen letterlijk en figuurlijk de zon, de dag dat ik met Star Wars - The Force Unleashed mocht spelen. Na deze speelsessie is een ding in ieder geval glashelder: voor mij is The Force Unleashed (TFU) de spirituele opvolger van Jedi Knight: Outcast en dat is precies waar ik op hoopte.
Iedereen die dol is op stoeien met Lightsabers en Force Powers zit met TFU dan ook op de eerste rij en moet oppassen niet te worden weggeblazen. The Force gaat namelijk volledig door het dak in deze nieuwe game.


Wat een neusgaten! Die moet ergens familie van Filemon Wesselink zijn.

SCHERVEN BRENGEN GELUK

LucasArts is de afgelopen jaren hard aan het werk geweest met technieken die reeds worden toegepast in de filmindustrie op het gebied van special effects. Nu games steeds realistischer worden, was volgens de makers de tijd aangebroken om The Force los te laten in games, op een manier die nooit eerder is vertoond. Was het in Jedi Knight II: Outcast al geweldig om twee of drie Stormtroopers via Force Push door een gang te laten zweven, in TFU laat je zonder problemen twintig vijanden ineens meters door de lucht vliegen. Meer dan ooit kun je de omgeving gebruiken om je te laten gelden. Ruk een machine uit de muur en smijt die richting de vijand. Pak een Stormtrooper op en werp 'm door een glazen muur waarna de arme ziel bedolven wordt onder de glasscherven. Til een Wookie op, voer Force Choke uit en terwijl het beest bijna bezwijkt door zuurstofgebrek, smijt je hem richting een boom... die door de kracht van jouw worp doormidden breekt.
Dat alles is mogelijk door de zogenaamde Digital Molecular Matter techniek die er voor zorgt dat hout breekt zoals hout in 't echt ook zou breken, glas letterlijk in duizenden stukjes kapot valt en ga zo maar door.

USE THE Wii-MOTE, LUKE

Wie van de Wii versie verwacht dat hij zijn Wii-mote een op een getransformeerd ziet tot Lightsaber, moet ik helaas teleurstellen. Toch is het logisch waarom de makers voor een ander pad hebben gekozen.
Men wilde alle TFU versies vanuit de derde persoon vertellen. Daarnaast is het The Force die centraal staat - het zoemende lichtzwaard speelt uiteraard een grote rol – maar het is geen Lightsaber game.
Dus kun je in de Wii versie je Nunchuk naar voren duwen om een Force Push te doen en til je een tegenstander de lucht in door de controller te kantelen.
Grafisch was het wel even slikken nadat ik net uren de Xbox 360 versie had gespeeld, maar na een interne reset van mijn grijze massa genoot ik ten zeerste van TFU op de Wii.
Technisch is het niet mogelijk DMM toe te passen in deze versie, maar de makers hebben toch een overtuigend schademodel in elkaar geknutseld. Ook op de Wii kun je dus met enorme rotsblokken smijten, pilaren in tweeën knakken en Stormtroopers door glazen ruiten kukelen.

> "IEDERE CONFRONTATIE MET VIJANDEN IS NIETS MINDER DAN EEN FEEST."

BETER DAN EPISODE I, II EN III

'Jij' bent in dit geval de geheime leerling van Darth Vader die in opleiding is bij de beruchte slechterik. Vader laat jou, als trouwe volgeling, het universum afspeuren naar de laatst overgebleven Jedi om ze uiteindelijk af te maken.
Aangezien niemand van jouw bestaan af mag weten, drukt Vader je een ding heel duidelijk op het hart: geen getuigen achterlaten. In de praktijk betekent dit dat je zowel Rebellen als Empire troepen afmaakt, waaronder legers aan Stormtroopers. Niemand wordt gespaard.




Dat zwaard is zo scherp; het resultaat is nog walgelijker dan toen die helikopterpiloot laatst z'n schietstoel gebruikte.

FORCE UNLEASHED

JAN VOELT EEN HERNIEUWDE FORCE

THE FORCE VOOR ONDERWEG

The Force Unleashed komt tevens naar de PSP en de DS. De DS versie toont in het touchscreen verschillende afbeeldingen van Force moves. Door simpelweg met de stylus op een plaatje te tappen, voer je de gewenste move uit.
Krome Studios heeft het spel echter helemaal in 3D gemaakt. Erg ambitieus, maar het komt de gameplay mijns inziens niet ten goede. De cameravoering was een doorn in het oog en af en toe zag ik mijn personage niet eens in beeld.
Beter was de PSP versie; grafisch sowieso erg indrukwekkend en qua moves en animaties in de buurt komend van de PSP-versie van God of War. Het moge duidelijk zijn welke handheld versie vooralsnog mijn voorkeur heeft.

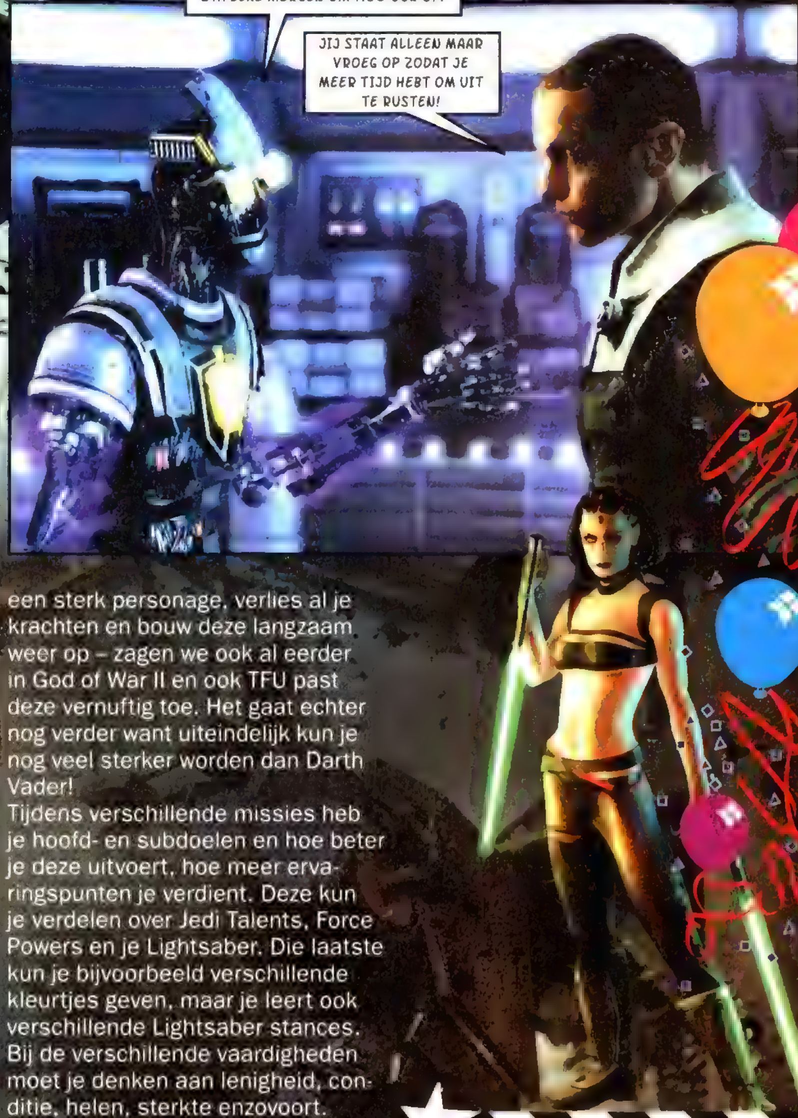


Het spel speelt zich af tussen Episode III en IV en tijdens mijn speelsessie, de demonstratie én de interviews met het ontwikkelteam ben ik al behoorlijk veel te weten gekomen. Ik kan je verzekeren dat het achtergrondverhaal nu al intrigerender is dan dat van Episode I, II en III bij elkaar.
De plottwisten, personages en dialogen zijn zeer overtuigend. TFU begint al meteen met een hoogtepunt: de eerste missie speel je namelijk met ... SPOILER ALERT... Darth Vader zelf! Je bent supersterk en beschikt over enorm veel Force Moves. Zo maak je korte metten met aanstormende Wookies, breek je reuzeneiken alsof het luciferhoutjes zijn en laat je bruggen omkrullen met een enkele handbeweging. Fuck, wat vet!

DARK JEDI IN OPLEIDING

Het tweede level kruip je in de huid van de jonge knaap die is opgeleid door en toegewijd aan The Dark Side en krijg je van de Star Wars opperschurk je eerste missie. Uiteraard ben je als Dark Jedi leerling bij lange na niet zo sterk als Vader maar je hebt wel al even mogen proeven aan de dingen die komen gaan.
Deze Metroid aanpak – begin met een sterk personage, verlies al je krachten en bouw deze langzaam weer op – zagen we ook al eerder in God of War II en ook TFU past deze vernuftig toe. Het gaat echter nog verder want uiteindelijk kun je nog veel sterker worden dan Darth Vader!
Tijdens verschillende missies heb je hoofd- en subdoelen en hoe beter je deze uitvoert, hoe meer ervaringspunten je verdient. Deze kun je verdelen over Jedi Talents, Force Powers en je Lightsaber. Die laatste kun je bijvoorbeeld verschillende kleurtjes geven, maar je leert ook verschillende Lightsaber stances. Bij de verschillende vaardigheden moet je denken aan lenigheid, conditie, helen, sterkte enzovoort.
Het leukste zijn uiteraard de verschillende Force Powers die ieder drie levels van sterkte kennen. De lijst met Force Powers is opvallend lang en resulteert in Force Combo Heaven!





EINDELOOS

Ik struikel bijna over mijn woorden wanneer ik denk aan de vele coole momenten die ik heb beleefd tijdens mijn dagje in Londen. Zo boog ik een staalbalk om waar vervolgens een TIE Fighter tegenaan vloog die explodeerde boven een legertje Stormtroopers. Dichte deuren beukte ik open door drie keer snel achter elkaar een Force Push te gebruiken... om de deur vervolgens weer dicht te vouwen en mijn achtervolgers af te remmen. Nog leuker werd het toen ik mijn Lightsaber moves combineerde met The Force. Drie zwiepen gevolgd door een Force slag, en mijn vijanden vlogen door de lucht alsof het pingpongballetjes waren.
De mogelijkheden zijn eindeloos, en zo is iedere confrontatie met vijanden niets minder dan een feest.



Star Wars: The Force Unleashed heeft de potentie om de Star Wars reputatie opnieuw in ere te herstellen. Deze game belooft een waar spektakel te worden!

- \+ Meer Lightsaber actie en Force Powers dan ooit tevoren.
- \+ Techniek in dienst van next-gen gameplay.
- \+ Meeslepend verhaal vol plotwisselingen.
- \+ Verschillende versies apart ontwikkeld.
- − De next-gen versies moeten het zonder enige vorm van multiplayer stellen.
- − DS versie.



STAR WARS – THE FORCE UNLEASHED
DS / PS2 / PS3 / XBOX 360 / Wii
LUCAS ARTS / CONTACT DATA
19 SEPTEMBER 2008

nu bij free record shop

ROBERT LUDLUM'S
THE BOURNE CONSPIRACY

PLAYSTATION 3

16+
www.pegi.info

SIERRA

The Bourne Conspiracy
is yource van 64⁹⁹ voor
59⁹⁹

€ 7⁵⁰ korting op vertoon van jouw Power Unlimited VIG-card



movies games music extra's
vertel ons wat je zoekt, bestel je favoriet en maak je verzameling compleet!
kies uit 274.063 cd's, 19.943 dvd's, 2.615 games, 35.018 books, make it yource!

free record shop

WIJZIGINGEN IN AFBEELDING, PRIJS EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN.

HALO WARS

JAN HEEFT GOED EN SLECHT NIEUWS

Halo Wars komt niet meer in 2008 uit. Dat is weliswaar niet officieel bevestigd, maar als Jan 't zegt, is het zo. Niet voor niets zat die snuiter deze maand in San Francisco met z'n neus bovenop het laatste Xbox 360 nieuws.



Je kunt je afvragen of het slecht nieuws is dat Halo Wars (en Alan Wake trouwens ook) pas in 2009 uitkomt. Microsoft heeft voor de komende tijd iedere maand een of twee titels klaar staan. Eerst Ninja Gaiden II, dan Too Human (augustus), daarna Viva Pinata: Trouble In Paradise en vervolgens Banjo-Kazooie, Fable 2 en Gears of War 2. Halo Wars is een RTS en zou qua portfolio prima in het rijtje passen, maar we hebben het wel over een Halo game en die ga je niet rushen. De Halo franchise is Microsoft's kroonjuweel en tevens eerste, exclusieve RTS voor de console. Er ligt een enorme druk op deze titel en hij is gewoon nog lang niet af.

OKÉ DAT PEUTERBADJE IS UITGEGRAVEN. HOGE DUIKPLANK ER OOK MAAR BIJ DOEN?
MOEST HIER NU EEN BOWLING- OF EEN KEGELBAAN KOMEN?
ZEG, ZO'N KNUFFELMUUR... HEB JIJ DAAR ERVARING MEE?
PERFECTE SPOT VOOR EEN VISVIJVER. IK ZET DE PIRANHA'S VAST UIT.
HÉ, DIE SNACKBAR IS NOG LANG NIET AF HOOR. HOU DAT BORD 'DRIE BERELULLEN HALEN, TWEE BETALEN' NOG MAAR EVEN BIJ JE.

Het kon ook niet uitblijven dat op deze prachtige locatie een nieuw bungalowpark van Centerparcs zou verrijzen.

En wat de besturing betreft iedere actieknop heeft meerdere functies binnen hetzelfde commando. Een keer drukken, twee keer drukken, drie keer drukken voor het selecteren van units bijvoorbeeld.

OORLOGSTUIG

Omdat Halo Wars zich afspeelt voor de eerste Halo game, verschijnen er meerdere Spartan II krijgers ten tonele, alsmede een flinke sloot Warthogs. Dat alleen al is reden voor een vreugdedansje. Draait Halo om Master Chief, Halo Wars draait om het volledige arsenaal aan Spartan oorlogstuig temidden van epische gevechten die jij aanstuurt. Zucht, 2009 klinkt opeens nog heel ver weg...

HOU HET SIMPEL

Dan het goede nieuws: de besturing wordt simpel gehouden. Men heeft goed naar Company of Heroes gekeken (lees: meer squad actie dan enorme legers aansturen) en het sturen met de camera wordt tot een minimum beperkt. Volgens de makers kun je een missie spelen, zonder ooit de camera te hoeven bijsturen.

"VOLGENS DE MAKERS KUN JE EEN MISSIE SPELEN, ZONDER OOIT DE CAMERA TE HOEVEN BIJSTUREN."



VERWACHTING

Ik heb alle vertrouwen in Halo Wars, al was het maar omdat Ensemble Studios nog nooit een slechte game heeft afgeleverd. Echter, de concurrentie (World in Conflict, EndWar) heeft niet stilgezeten en het is dan ook interessant te volgen hoe het RTS genre op de console vorm krijgt.

+ Simpele besturing.
+ Spartan oorlogstuig.
+ De makers zijn vertrouwenwekkend.
- 2008 haalt ie niet.



HALO WARS
XBOX 260
ENSEMBLE STUDIOS / MICROSOFT
Q1 2009

HOTSHOTS FELICITEREN

Oprichter en creatief directeur Obsidian Entertainment.



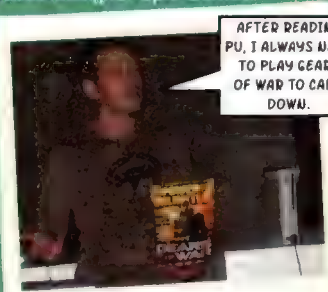
Lead Producer Obsidian Entertainment.



Oprichter en creatief directeur Lionhead.



Lead Designer Epic Games.



Mister Gran Turismo.



NIET VERRASSEND,

Na twee dagen snuffelen aan de line-up, waren Jan en Maarten het over één ding eens: Ubisoft gaat een rooskleurige toekomst tegemoet. Aan Maarten de opdracht om alle indrukken in slechts twee pagina's weer te geven.

SOUL CALIBUR IV

Naast een grafische update, het toevoegen van Darth Vader op de PS3 en Master Yoda op de Xbox 360, heeft Soul Calibur IV eigenlijk maar één belangrijke verbetering: in de meeste fighting games is blocken een machtig wapen, en daarom heeft Namco Bandai de blockmeter toegevoegd. Deze meter bestaat uit drie stippen die elk de armor van een deel van het lichaam voorstellen. Blok je veel, dan heb je kans dat je armor er op een gegeven moment afgeslagen wordt en je heel kwetsbaar bent op dat bepaalde lichaamsdeel.
Ergens voelt SCIV een beetje aan als een soort uitbreiding op deel III. Een ding staat in ieder geval vast: het speelt goddelijk en gaat geheid weer avonden fun en buttonbashen op de bank opleveren, en anders wel online!

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 - ZOMER 2008





BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Het leukste van Hell's Highway vond ik het feit dat je door Nederland in oorlogstijd loopt. Je herkent de verkeersborden, reclame aan de muren... het klopt allemaal. Stiekem voelt dat allemaal heel vertrouwd en leuk aan, ook al is de sfeer grimmig, donker, komt het water met bakken uit de lucht vallen en sta je met je laarzen continu in de modder.
Brothers in Arms is een leuk spel waarin je de baas bent over een groepje soldaten en de beleving van WOII en Operation Market Garden centraal staan. Omgevingen kunnen kapotgeschoten worden, maar ziet het er daarvoor eigenlijk niet te mooi uit?

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC - AUGUSTUS 2008





PRINCE OF PERSIA

Helaas schitterde de prins door afwezigheid. Hoewel, er was wel een CGI teasertrailer waaruit bleek dat onze held in dit deel vergezeld wordt door Elika, een vrouwelijk personage die 'm in bepaalde situaties zal helpen. Bovendien heeft dit nieuwe deel niets, maar dan ook NIETS met voorgaande delen te maken. Oh, en het is een getekende stijl, en daar werden we best een beetje blij van.

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / DS - EIND 2008

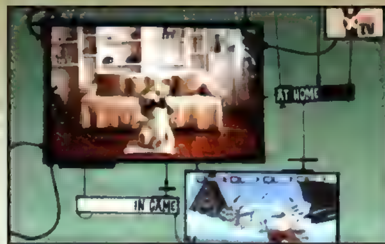


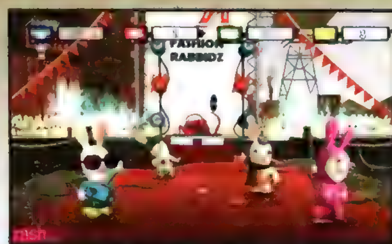


RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Rayman 3 is de eerste game ter wereld die je gaat besturen met... je REET! Ja, je leest het goed. Je gaat met je aars zitten op het balanceboard. Bij het onderdeel dat ik gespeeld heb, moest ik in een soort downhill event mezelf besturen alsof ik op een plankje zat en echt aan glijden was. Door je gewicht te verplaatsen, bepaal je de snelheid en richting.
Het thema van de partygames is ditmaal de tv. Denk aan persiflages op sportuitzendingen en achterlijke televisieshows. Maar in welk jasje je die konijnen ook giet, ze blijven compleet gestoord en retegrappig.

Wii / DS - HERFST 2008



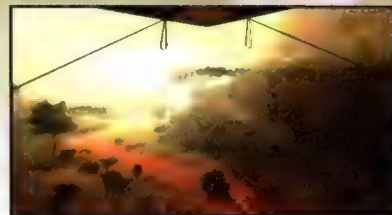


FAR CRY 2

De mondjes van ons vielen open toen we de beelden van Far Cry 2 voorbij zagen razen. De manier hoe het water beweegt, hoe het hoge gras door de wind beroerd wordt, hoe vuur gevisualiseerd wordt... het is echt onge-fuc-king-lofelijk! Natuurlijk heb je een aardige PC nodig om het te spelen, maar ook de Xbox 360 en PS3 versie zagen er werkelijk oogstrelend uit.

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC - HERFST 2008



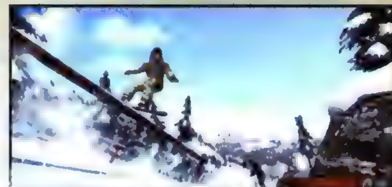


SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Shaun White Snowboarding is geen franchise maar een compleet nieuwe game.
Alles draait erom dat je vrij bent, een berg op gaat en er helemaal freestyle vanaf kan glijden. Je kunt zelf allerlei afdalingen kiezen en daar tig keer vanaf gaan, zonder dat je dezelfde objecten tegenkomt. Ik heb ramps, rotspartijen en ijsvlaktes gezien.
De bedoeling is om je als speler dezelfde ervaring te geven die Shaun White voelt, en het feit dat je de Wii balanceboard kunt gebruiken, zal daar vast aan bijdragen.

XBOX 360 / PS2 / PS3 / PC / Wii / PSP / DS - EIND 2008





TEASER BEYOND GOOD & EVIL 2

Ik heb al veel teasers gezien, maar zo mooi en filmisch als die van Beyond Good & Evil 2 zag ik ze maar zelden.
Een auto staat stil langs een woestijnweg. Een vreemd muziekje klinkt, terwijl de camera langzaam om de auto heen draait. Een vrouw zit op de motorkap, onder een parasol, te mediteren.
Voor de auto zit het lelijke varken dat we kennen uit het eerste deel, Pey'J. Hij zit half slapend te genieten van de zon. Wanneer een vliegje hem lastigvalt, slaat hij die niet dood, maar snuift het keihard op en zegt daarbij: 'Fifty' om een minuutje later met 'Fifty one' te vervolgen... Gruwelijk!

WEL OVERTUIGEND

UBIDAYS 2008

TOM CLANCY'S HAWX

Het is 2014. Jij bent een straaljagerpiloot en maakt deel uit van een privé-legertje. Je vliegt voor je contract en je voert je missies uit. Afrika, Europa, Rio de Janeiro... alle locaties zijn realistisch en zien er piekfijn uit. Of je nu hoog of laag vliegt, de looks zijn verbluffend.
Je opdrachten lopen uiteen van het beschermen van een gebied, het bombarderen van een locatie tot het uitschakelen van vijandelijke vliegtuigen. Hawx is ook speelbaar in een vier spelers co-op mode, en ik heb me laten influisteren dat je dit spel waarschijnlijk, net als Ace Combat, met zestien man online kunt gaan spelen!
Ik ben he-le-maal verkocht en ga je volgende maand nog veel meer vertellen over deze potentiële Ace Combat beater.

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC - HERFST 2008





TOM CLANCY'S ENDWAR

J.J. heeft jullie vorige maand al verteld dat zelfs RTS noobs EndWar zullen begrijpen en er eenvoudig mee aan de slag kunnen... en dat klopt. Het leuke is dat het helemaal met de stem te besturen is, en dat werkt als een tiet!
Is er eindelijk iemand die naar me luistert! Unit one ATTACK BRAVO!!!

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 - HERFST 2008





FALLOUT 3

Fallout 3 gaat een topgame worden. Het voelt nu al helemaal af. Je begint het spel als baby en groeit langzaam op, en de manier waarop Bethesda dit uitgewerkt heeft, is echt om kippenvel van te krijgen. Het ruikt naar absolute perfectie.
Ik ga je niet meer prijsgeven, want dat gaat Steven volgende maand doen in een uitgebreid verslag. Maar oh, wat baal ik dat ik er halverwege deze allerlaatste presentatie tussenuit moest sneaken om de Thalys naar Amsterdam te pakken...

PC / PS3 / XBOX 360 - HERFST 2008





TOP 3
Fallout 3
Far Cry 2
Brothers in Arms: Hell's Highway

TOP 3
Fallout 3
Far Cry 2
Prince of Persia



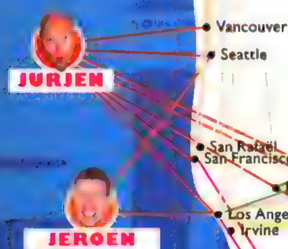
Duitsland: Leipzig
Engeland: Londen
Frankrijk: Cannes
Ierland: Dublin
Spanje: Barcelona
Italië: Milaan
VS: Los Angeles, Las Vegas



Duitsland: Leipzig
Engeland: Londen, Liverpool, Birmingham
Frankrijk: Parijs
VS: Los Angeles, Seattle
Japan: NASU, Tokio









JAN

Frankrijk: Parijs, Lyon, Rouen, Montpellier, Cannes
Duitsland: Leipzig, Berlijn, München, Stuttgart, Frankfurt
Ierland: Dublin
Denemarken: Kopenhagen
Zweden: Stockholm
Tjechië: Praag
Bulgarije: Sofia
Zwitserland: Genève
Engeland: Londen, Birmingham, Liverpool, Manchester, Guildford, Birkshire
Rusland: Moskou
Spanje: Barcelona, Madrid
Italië: Rome
Griekenland: Athene
VS: Dallas, Austin, New York, Chicago, Philadelphia, Los Angeles, Washington, San Francisco, Seattle, Las Vegas, Irvine, San Rafael
Canada: Montreal, Vancouver
Japan: Tokio
China: Shanghai
Korea: Seoul



EUROPA















Duitsland: Leipzig
Engeland: Londen, Brighton Birmingham
Frankrijk: Parijs
Ierland: Dublin
Spanje: Sevilla, Barcelona
VS: San Francisco, Los Angeles, New York
Mexico: Merida, Cancun



Duitsland: Leipzig, München
Engeland: Londen, Millbrook Birmingham, Nottingham, Derby
Frankrijk: Parijs, Lyon Val D'Isere
Zweden: Kiruna
Noorwegen: Oslo
Zwitserland: Laax
Lapland
VS: New York, Irvine, Las Vegas, Los Angeles, San Francisco
Canada: Montreal
Japan: Kyoto, Tokio
Korea: Seoul
China: Hongkong

JAN



België: Zolder
Duitsland: München
Engeland: Londen, Birmingham
Frankrijk: Parijs, Cannes
Finland: Kamilarvi
Italië: Milaan
VS: Los Angeles
Canada: Montreal
Dubai: Dubai
Korea: Seoul

Moskou

Seoul

Kyoto

Tokyo

Shanghai

Dubai

Hong Kong







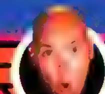
STEVEN



België: Antwerpen
Duitsland: München, Berlijn, Frankfurt
Engeland: Londen, Birmingham, Brand's Hatch, Siverstone, Coventry, Manchester
Frankrijk: Parijs, Nice, Cannes
Zweden: Götenborg
Zwitserland: Genève
Lapland
Rusland: Kiev
Spanje: Madrid, Sevilla
Italië: Milaan, Monza
VS: San Francisco, Los Angeles, Las Vegas, Seattle
Canada: Vancouver, Montreal

WOUTER

Duitsland: Leipzig
Engeland: Londen
VS: Los Angeles, Las Vegas
Canada: Montreal



België: Antwerpen, Brussel
Duitsland: Frankfurt, Berlijn, Grossostheim
Engeland: Twycross, Londen, Birmingham, Cheltenham, Manchester
Frankrijk: Parijs
Zweden: Stockholm
VS: Austin, Dallas, Fort Worth, LA, San Francisco, Seattle, Las Vegas
Canada: Vancouver

RARE CIJFERS

- Over cijfers valt altijd te twisten, en de PU is nooit een blad geweest dat een blad voor de mondainen, maar sommige reviews zijn tot op de dag van vandaag nog steeds voer voor gespreksstof.
- Neem Shenmue 2, door Wouter terecht verkozen als een van de beste games ooit gemaakt. Door JJ met een mager zeventje beloond. Te traag, te veel mogelijkheden in de immense wereld, te veel gelul met NPC's.
- Dat deze game feitelijk het voorportaal van het beruchte sandbox principe was, zag deze breedgeschouderde cultuurbarbaar met het geduld van een chihuahua on speed blijkbaar niet in.
- Sindsdien wordt de man dan ook verre gehouden van elke game waar je meer dan zes hersencellen voor nodig hebt om uit te spelen.
- Ook Boris wilde er nog wel eens roekeloos in knallen. Hij gaf Metal Gear Solid 2 een krappe voldoende omdat Raiden een mietje was.
- Dat bij Japanners dat soort verwijfde types met lang flapperend haar en knokkelige spiertjes het toppunt van mannelijkheid vormen, dat ging er bij Kale B niet in.
- Of neem Jeroen die zo'n beetje als enige ter wereld de racegame Midnight Club een zeven gaf.
- Rockstar heeft hem een flinke poos op de zwarte lijst gezet en het zal ons niks verbazen als er in GTA: Vice City of San Andreas een personage vermoord kan worden dat lijkt op Jeroen.
- PU is een blad dat geen wetenschap bedrijft (dat kan ook niet want vrijwel niemand heeft zijn opleiding afgemaakt). Het zijn gewoon gamers die vanuit hun eigen belevingswereld naar de games kijken.
- Vandaar dat alle tegenstellingen die leven in de 'normale wereld' ook op de PU-redactie terug te vinden zijn.
- Zo vinden we hier op de redactie ook het Nintendo-kamp, het PC-kamp en het 'als-het-maar-snel-hard-en-simpel-gaat-dan-is-het-goed' kamp.
- Want hoe moet je anders een gast noemen die een Nintendo-logo op zijn been heeft staan, een gast die drie verschillende level 70 karakters in World of Warcraft heeft of een gast die elke RTS haat omdat het hem aan school doet denken?

WiiWARE BIEDT CREATIE

Omdat Jurjen het te druk had met luiers verschonen en melkflesjes vullen, mocht zijn grote vriend Maarten naar Nintendo headquarters in Duitsland afreizen. Bleek dat je daar zonder Nintendo-tatoeage ook gewoon naar binnen mag!

MAARTEN

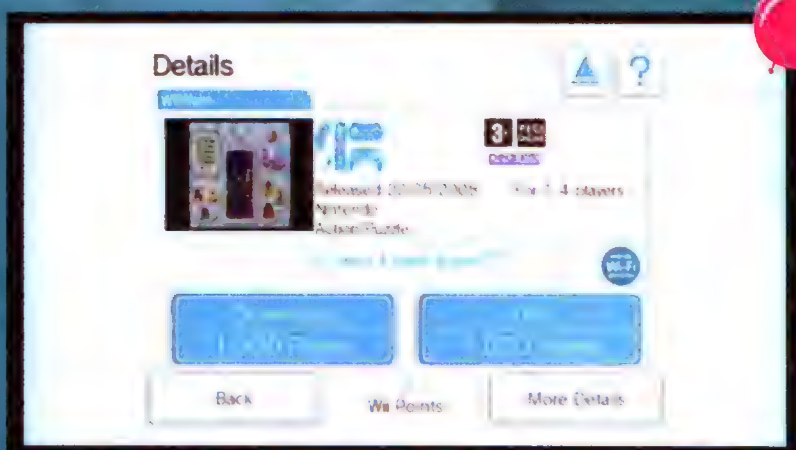
WiiWare, dat op 20 mei in Europa uitgekomen is, kun je beschouwen als een distributiekanaal voor ontwikkelaars van kleinere spellen en is te vergelijken met PSN en Xbox Live Arcade.
Het is eigenlijk een soort van nieuw platform op de Wii, en het werkt in principe precies zoals de Virtual Console: je betaalt met punten die je koopt met je creditcard of in de winkel via papieren kaartjes.
De kosten van de spellen variëren tussen de 500 en 1500 punten wat neerkomt op tussen de vijf en vijftien euro.

BIG DEAL

Hoewel het je misschien in eerste instantie niet zoveel zegt, is het toch best wel een big deal, dat WiiWare. Het is namelijk dé kans voor ontwikkelaars om hun eigen projectjes helemaal uit te werken zonder dat een uitgever zich ermee bemoeit. Bovendien hoeven leuke ideeën niet tot een volledig spel te leiden.
Ook kleine ontwikkelaars kunnen al vrij eenvoudig aan de slag. Een developerkit kost ongeveer 1500 euro en dankzij het geringe aantal eisen dat Nintendo stelt aan een WiiWare spel (de game moet bugvrij zijn, door de leeftijdskeuring heenkomen en in de Wii interface passen) kan men al snel iets produceren.

KEERZIJDE

WiiWare heeft echter ook z'n keerzijden. Ten eerste zijn de winkeliers er niet heel blij mee, maar dat is volgens Laurent Fisher, het marketing opperhoofd van Nintendo, niet terecht: "WiiWare is absoluut niet bedoeld als een aanval op de winkeliers, het is slechts een toevoeging voor de Wii".
De nieuwe spellenservice biedt dan wel kansen voor kleinere, creatieve ideeën van ontwikkelaars, maar het gevaar is wel dat diezelfde ontwikkelaars totale crap uit gaan brengen en hopen dat een dronken klootviool met een creditcard er op een gekke vrijdagavond op klikt.
Het grootste probleem is echter de Wii zelf. Op de Wii kun je geen DVD's afspelen én het apparaat heeft een harde schijf van slechts 512 Mb. Vooral dat laatste punt dreigt een obstakel te gaan worden. Hoewel WiiWare spellen maximaal 40 Mb groot mogen zijn, heb je op die manier je harde schijfje toch al snel vol.
Hoe Fischer hierop reageert? "Dan kun je je data toch op een DS-kaart zetten? Dat is een algemeen format."
Mmmm dat geldt misschien voor ons, meer ervaren gamers, maar ik zie een groot deel van de Wii doelgroep dat nog niet doen.







DE GAMES

Er zijn al meer dan honderd games in ontwikkeling voor WiiWare. Tweemaal per maand kun je een lading verse spellen verwachten. Het is dus zaak om dat WiiWare tabje in je winkelkanaal goed in de gaten te houden. Om te beginnen zal ik vast vijf WiiWaregames bespreken.

LOSTWINDS

In het kleurrijke landje Mistralis speel je met het ventje Toku. Toku is een watje eersteklas, het is een klein jochie die tot helemaal niets in staat is. Je kán eigenlijk niet eens wat met 'm doen. Hij loopt maar een beetje rond. In combinatie met de windgod Enril is Toku echter een hele vent. Met die wind kan hij in de 2D-wereld objecten laten opwaaien en op die manier allerlei puzzels oplossen.
Spelenderwijs leert Toku verschillende nieuwe kunstjes, zoals vliegen met een bloem en een slipstream maken om bijvoorbeeld vuur te verplaatsen. De wind controleer je met de remote en dat werkt verrassend leuk.
Het idee om een game met de wind te laten besturen, hadden de heren van Frontier al in 2005 bedacht, maar het bleek destijds niet genoeg "body" te hebben om er een zelfstandige game van te maken.
WiiWare bood de oplossing. Uiteindelijk hebben twaalf man er zo'n drie maanden aan gewerkt. In die tijd hebben ze vierentwintig levels geschapen waar je ongeveer vier uur dikke lol aan zult beleven.

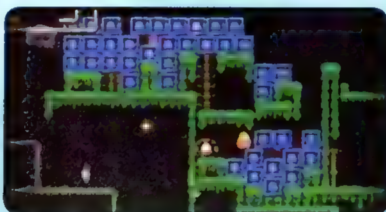
FRONTIER / 1000 PUNTEN **SCORE: ★★★★★**





VELINGEN EEN KANS

TOKI TORI



Toki Tori is een spel met een eenvoudige missie: je speelt een kuikentje en moet op zoek naar eieren. Toch is het minder makkelijk dan het lijkt.
In een 2D wereld moet je met je gele kuiken door ruimtes manoeuvreren met allerlei obstakels in de vorm van monsters, gaten of betonblokken. Gelukkig heb je de beschikking over voorwerpen als rotsblokken die je kunt verplaatsen, bruggetjes die je kunt bouwen en zelfs een teleporteermachine.
Er zitten bijna tachtig levels in het spel en daar ben je naar schatting zo'n twintig tot dertig uur zoet mee.
Hoewel dit spel al in 2001 op de GameBoy Color verscheen, is de game compleet nieuw te noemen. De ontwikkelaar, Two Tribes, komt overigens uit Harderwijk!

TWO TRIBES / 500-1000 PUNTEN **SCORE: ★★★★**



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Je start in deze Final Fantasy als een jonge koning. Je vader is van de aardbodem verdwenen en er zit niets anders op dan zijn plaats in te nemen.
De rol als koning van een stad is echter zo eenvoudig nog niet. Je moet de stad op zien te bouwen met de grondstoffen die je verzamelt, mensen tevreden houden, je personeel er op uit sturen en je bezit verdedigen
Dat laatste is wel nodig, want er is sprake van een kwade kracht die vermoedelijk ook te maken heeft met de verdwijning van je vader.
Het spel is een soort RTS met veel RPG elementen, zoals je van de ontwikkelaar Square Enix kunt verwachten, en is de duurste en meest complexe WiiWare game tot nu toe.

SQUARE ENIX / 1500 PUNTEN **SCORE: ★★★**



DR. MARIO & GERM BUSTER

Ook Nintendo is natuurlijk van de partij op haar eigen spellenservice met...Dr. Mario!
Het is eigenlijk precies hetzelfde spel als op de GameBoy, NES en (in een iets andere versie) N64 te spelen was, maar dan voorzien van een grafische boost én een online mode voor twee personen waarin je eigen Mii personage een witte doktersjas aanheeft. Dat is toch wat je wilt? Bovendien krijg je de minigame Virus (Germ) Buster er gratis bijgeleverd.

NINTENDO / 1000 PUNTEN **SCORE: ★★★**

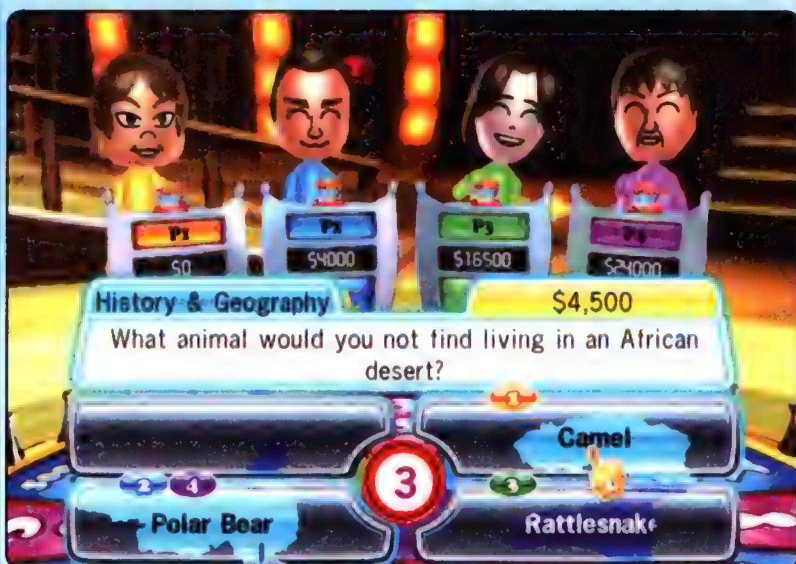


TV SHOW KING



TV Show King is natuurlijk een pure rip-off van Buzz en Scene It! De game heeft drieduizend vragen en is zelfs helemaal in het Nederlands te spelen. Voor een tientje heb je een paar avonden fun met je vrienden zonder dat je een volledige game hoeft te kopen.
Wat ik niet zo leuk vond, is dat iedereen van elkaar kan zien wat hij of zij antwoordt, en daar kun je natuurlijk misbruik van maken door een fout antwoord te geven en vervolgens op het allerlaatste moment van antwoord te wisselen. Nou ja, moeten ze maar niet afkijken, kun je ook denken.
Er zit wel een grote geluksfactor aan het spel. Aan het einde van elke ronde kun je ervoor kiezen om aan een rad te draaien en dat kan je zomaar al je zuurverdiende geld kosten, maar je kunt op die manier ook een flink bedrag bij een tegenstander “stelen”.
Als je je hier niet aan ergert, levert TV Show King gegarandeerd een flinke portie fun op!

GAMELOFT / 1000 PUNTEN **SCORE: ★★★**



ELECTRONIC ARTS NEDERLAND
FELICITEERT POWER UNLIMITED!

CAN A COMPUTER MAKE YOU CRY?

Right now, no one knows. This is partly because many would consider the very idea frivolous. But it's also because whoever successfully answers this question must first have answered several others.

Why do we cry? Why do we laugh, or love, or smile? What are the touchstones of our emotions?

Until now, the people who asked such questions tended not to be the same people who ran software companies. Instead, they were writers, filmmakers, painters, musicians. They were, in the traditional sense, artists.

We're about to change that tradition. The name of our company is Electronic Arts.

SOFTWARE WORTHY OF THE MINDS THAT USE IT. We are a new association of electronic artists united by a common goal – to fulfill the enormous potential of the personal computer.

In the short term, this means transcending its present use as a facilitator of unimaginative tasks and a medium for blasting aliens. In the long term, however, we can expect a great deal more.

These are wondrous machines we have created, and in them can be seen a bit of their makers. It is as if we had invested them with the image of our minds. And through them, we are learning more and more about ourselves.

We learn, for instance, that we are more entertained by the involvement of our imaginations than by passive viewing and listening. We learn that we are better taught by experience than by memorization. And we learn that the traditional distinctions – the ones that are made between art and entertainment and education – don't always apply.

TOWARD A LANGUAGE OF DREAMS. In short, we are finding that the computer can be more than just a processor of data.

It is a communications medium: an interactive tool that can bring people's thoughts and feelings closer together, perhaps closer than ever before. And while fifty years from now, its creation may seem no more important than the advent of motion pictures or television, there is a chance it will mean something more.

Something along the lines of a universal language of ideas and emotions. Something like a smile.

The first publications of Electronic Arts are now available. We suspect you'll be hearing a lot about them. Some of them are games like you've never seen before, that get more out of your computer than other games ever have. Others are harder to categorize – and we like that.

WATCH US. We're providing a special environment for talented, independent software artists. It's a supportive environment, in which big ideas are given room to grow. And some of America's most respected software artists are beginning to take notice.

We think our current work reflects this very special commitment. And though we are few in number today and apart from the mainstream of the mass software marketplace, we are confident that both time and vision are on our side.

Join us. We see farther.



TO LEARN MORE about our growing number of titles – and to receive a free poster of the artists pictured here – stop by your favorite computer store or software center. If you need help finding the Electronic Arts dealer nearest you, write us at 2755 Campus Drive, San Mateo, California 94403 or call (415) 571-7171.

SOFTWARE ARTISTS? "I'm not so sure there *are* any software artists yet," says Bill Budge. "We've got to earn that title." Pictured here are a few people who have come as close to earning it as anyone we know.

That's Mr. Budge himself, creator of PINBALL CONSTRUCTION SET, at the upper right. To his left are Anne Westfall and Jon Freeman who, along with their colleagues at Free Fall Associates, created ARCHON and MURDER ON THE ZINDERNEUF.

Left of them is Dan Bunten of Ozark Softscape, the firm that wrote M.U.L.E. To Dan's left are Mike Abbot (top) and Matt Alexander (bottom), authors of HARD HAT MACK. In the center is John Field, creator of AXIS ASSASSIN and THE LAST GLADIATOR. David Maynard, lower right, is the man responsible for WORMS?

When you see what they've accomplished, we think you'll agree with us that they can call themselves whatever they want.



ELECTRONIC ARTS™

HET GETAL 15

- 15 Het aantal keren dat Mario in een platformavontuur de hoofdrol speelde.
  Voor het gemak rekenen we dan even die uitmelkerij met al die kart-, fuck- en feestspellen niet mee.

- 15 Het aantal euro's dat je moet betalen voor de hoogst geprijsde downloadable games voor Wii Ware.
  Het blijft veel geld voor iets wat je nimmer zal kunnen ruiken, likken of knijpen.

- 15 Het aantal add-ons voor The Sims.
  Onze favorieten zijn nog steeds Sims Ponyclub en Sims Vegen de Stoep. Vooral met die laatste gaan we elk weekend nog keihard uit ons dak.

- 15 De leeftijd van Ivan, een van de hoofdrolspelers in de eerste Golden Sun.
  Mooi kut voor die gozer, dan mag hij officieel nog niet comazuipen of GTA IV aanschaffen. Dan zouden wij van ellende ook maar van vuurtoren naar vuurtoren reizen om de elementaire kristallen of zoiets te plaatsen.

- 15 Het aantal jaren dat je terug in de tijd moet reizen om de spectaculaire lancering van FIFA Soccer '94 mee te kunnen maken.
  FIFA soccer '94 was nog ultiemer dan FIFA Soccer '93, die volgens EA weer ultiemer was dan FIFA Soccer '92, welke overigens in 1991 verscheen.

- 15 Het huisnummer van Jeroen.
  We wilden nog een fotootje plaatsen maar sinds de inbraken bij Jan en Gamekings leek ons dat misschien niet zo verstandig.

- 15 De dag in november 2001 waarop de eerste Xbox in Noord-Amerika werd gelanceerd.
  Hiermee werd 15 november alweer zo'n dag in 2001 die het leven van de Amerikanen voorgoed veranderde.

- 15 Het aantal levels van de sci-fi horizontal scrolling shoot'em-up Uridium voor de Commodore 64.
  Elk level had de naam van een ander metaal, en level 15 heette... Uridium! Niet dat iemand ooit van metalen als Quadmium, Ergonite en Uridium had gehoord, maar ach, wat weten gamers daarvan.

- 15 De gemiddelde leeftijd van onze lezers in 1993.
  Ondertussen zijn die jochies dus allemaal dertig, maar waarschijnlijk nog steeds vrijgezel en aan de drank.

- 15 Het aantal mutanten waar je uit kunt kiezen in X-Men Legends voor de PS2.
  Wist je trouwens dat je in Tiger Woods PGA Tour 2005 kunt kiezen uit 15 golfers? En dat je 15 verschillende omgevingen kunt bezoeken in Star Wars Battlefront? En dat GTA 15 multiplayer-modes heeft? Dat kan toch gewoon geen toeval meer zijn?

SACRED 2:

Terwijl Blizzard het vertikt om met Diablo 3 op de proppen te komen, zijn er gelukkig nog alternatieven. Zo is Jan heel enthousiast over Sacred 2, het vervolg op een van de leukste Diablo klonen van de afgelopen jaren.

Sacred was in de lente van 2004 een titel die zijn inspiratiebron (Diablo dus) niet onder stoelen of banken stak. En al was het spel daardoor weinig origineel, de game kwam op sommige momenten dicht in de buurt van de welbekende Blizzard verslavingsfactor. Oftewel, klikken tot je er bij neerviel om zoveel mogelijk monsters te verslaan, loot te verzamelen en je personage up te graden.
[illegible] weinig mis [illegible] is; de basis zien we [illegible]



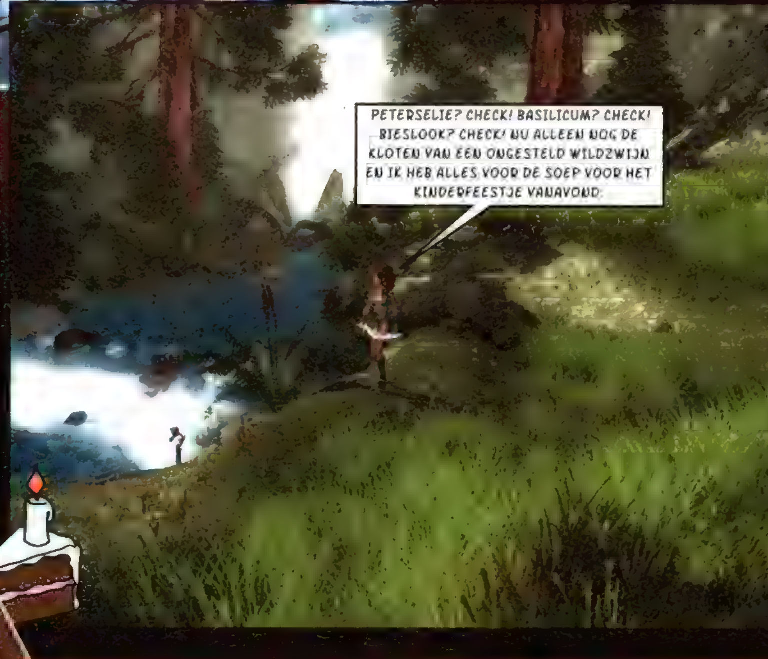
Later zou hij zeggen: 'het was net of er een vonk oversloeg'.

EEN GEDROOMDE COMBI

Vier jaar na Sacred is er een boel veranderd in het computerspellenlandschap (mooi woord voor Scrabble) en de makers van de opvolger hebben dan ook niet stil gezeten. Als alle puzzelstukjes aankomende september op hun plaats vallen, zou Sacred 2 wel eens de gedroomde combinatie van Diablo en Oblivion kunnen zijn.
In omvang neemt de game al Oblivion-achtige vormen aan: meer dan 35 vierkante kilometer beslaat de gamewereld waarvan niets random generated is. Met andere woorden: de makers hebben zorgvuldig alle bossen, moerassen, berggebieden, woestijnen, jungles, ondergrondse gangenstelsels, kerkers, grotten en steden handmatig ontworpen zodat de verschillende gebieden geleidelijk in elkaar overlopen. En ik moet zeggen: de meer dan dertig leveldesigners die hier dik drie jaar aan hebben gewerkt, laten hun visitekaartje achter. De wereld ziet er fraai, gedetailleerd en kleurrijk uit en is inderdaad gigantisch van omvang.







OVERTUIGEND

Om die reusachtige omgevingen te kunnen behappen, maakt de game gebruik van teleportstenen en mounts. Vooral die laatste spreken tot de verbeelding aangezien je (naast gewone paarden) kunt rijden op enorme tijgers, hellehonden en zelfs draken.
Aanvankelijk zal je echter lopend de fantasiewereld verkennen die overtuigt in zijn levendigheid. Het spel kent een real-time dag en nachtcyclus, heel verschillende levende wezens per regio, zelfstandige A.I. routines van niet speelbare personages en ga zo maar door.
Het statische karakter van Diablo lijkt een echo uit een ver verleden.

FALLEN ANGEL

JAN SPEELT EEN DUIVELS GOEDE DIABLO KLOON



In de avonduren klust ie bij als kapstok.



GOED/SLECHT

Sacred 2 kent zes verschillende karakterklassen waarvan er momenteel drie bekend zijn gemaakt: de Seraphim, de High Elf en de Shadow Warrior. Voor het gemak noem ik de eerste twee light karakters en de laatste dark. Jawel, ook Sacred gaat de KotOR/Mass Effect/Fable kant op... je kunt de verhalende campagne zowel goed als duivels spelen, waarbij beide paden verschillende queesten en verhaallijnen kennen.

Het grote verhaal achter de game is me nog niet helemaal duidelijk, aangezien de makers vooralsnog blijven hangen in esoterisch gelul vol clichébeelden en fantasy gemeengoed die we al in tig andere RPG's hebben meegemaakt. Maar ach, Sacred 2 speel je toch vooral voor de hack & slash actie en het uitgebreide vertakkingsysteem waarmee je je personage kan uitbouwen. Voor een goed verhaalgedreven RPG verwijs ik je door naar Fable 2 (zie elders deze PU).

AARDE & VUUR

Volgt de basis gameplay van Sacred 2 redelijk bekende wegen, in multiplayer legt men de lat behoorlijk hoog. Als je de game speelt, ben je namelijk altijd online, ook al speel je bewust in je eentje.

Mocht je nu tegen een levelboss aanlopen die je maar niet kunt verslaan – bijvoorbeeld de beeldvullende Stone Golem die met aarde- en vuurmagie een waardig tegenstander is – dan kun je via een ingame friendlist de hulp van vrienden inroepen. Met één druk op de knop, hoppa, zitten ze in jouw game en kunnen ze mee hakken en zagen. Op deze manier verdienen zij weer ervaring die ze weer mee kunnen nemen naar hun eigen game.

Deze feature werkt tot en met acht man, voor andere modes (PvP bijvoorbeeld) wordt zestien man ondersteund. De Xbox 360 moet het doen met maximaal vier spelers, waarvan twee avonturiers desgewenst samen kunnen spelen op één console. Is dat niet gezellig? ✪

"HET STATISCHE KARAKTER VAN DIABLO LIJKT EEN ECHO UIT EEN VER VERLEDEN."

TITANENSTRIJD

Snakkend naar een Diablo-achtige game en geen zin om te wachten tot september? Vis dan Titan Quest uit de budgetbak, een mythologisch getinte Diablo kloon die voor een bedragje van rond de 15 euro van jou is.

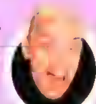
De oorspronkelijke ontwikkelaar Iron Lore heeft inmiddels haar deuren gesloten dus wie weet koop je wel een collectors item.



VERWACHTING

Sacred 2 verdient natuurlijk niet de originaliteitprijs, maar fok dat, ik wil me gewoon weer eens ouderwets een lamme wijsvinger klikken en dat doe ik deze aankomende herfst. En dankzij de Xbox 360 versie kun je nu ook beide duimen naar de filistijnen rammen. Wat wil je nog meer?

+ Grote, levende wereld.
+ Multiplayer opties.
+ Zeer uitgebreide upgrade mogelijkheden en individualisatie van je personage.
- Nog weinig bekend over het verhaal.
- Stereotype karakters.



SACRED 2: FALLEN ANGEL
PC / XBOX 360
ASCARON / ATARI
SEPTEMBER 2008

15 JAAR GAMING TOEN

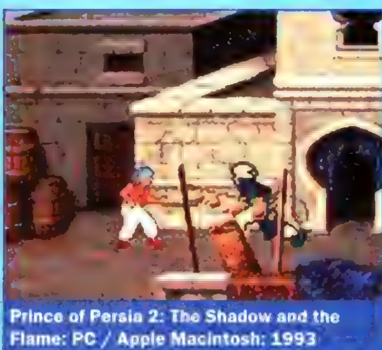

Warcraft: Orcs & Humans: PC: 1994


Star Fox/Star Wing: NES: 1993


Super Metroid: SNES: 1994


Mega Man IV: GameBoy: 1993


Donkey Kong Country: SNES: 1994


Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame: PC / Apple Macintosh: 1993

JAN IS ER NOG NIET UIT

TOO HUMAN

Too Human voor de Xbox 360 is een loodzware bevalling gebleken. Het spel dat al bijna tien jaar in ontwikkeling is, is al meerdere keren van platform geswitcht: van PlayStation (1) via GameCube naar uiteindelijk een Xbox 360 versie. Silicon Knights lijkt de extra tijd wel nuttig besteed te hebben. Vooral op het gebied van actie en besturing zag Jan veel vooruitgang.

Het verhaal is nog steeds een mix van Noordse mythologie met sci-fi, met als resultaat intense gevechten met mechanische trollen en andere weirde mythologische wezens. Zelf kruip je in de huid van Baldur, zoon van Odin, en knok je vooral tegen agressieve machines en vijandelijke Goden.
De machines willen bloed van mensen oogsten om zelf menselijk(er) te worden, terwijl Baldur en zijn Goddelijke kameraden zichzelf met cybernetische implantaten versterken, en dus feitelijk meer machinaal worden. Ziedaar de ironie.

HET GOEDE NIEUWS

De besturing van Too Human is er op vooruit gegaan. In tegenstelling tot eerdere versies is de actie heerlijk direct en met de twee pookjes op de Xbox controller mep je er met groteske zwaarden en bijlen op los. Al hakkend en beukend vergaar je punten die je over een skilltree kunt verdelen.Heb je genoeg punten verdiend, dan kun je bijvoorbeeld een mechanische spider aan je zij krijgen die dienst doet als lopend machinegeweer. Ook kunnen je moves tijdelijk krachtiger worden.


Een leuke vondst is de combi van machinegeweer en voorbind dildo

Het toffe is tevens dat er veel vijanden tegelijk in het scherm zijn en dat er tijdens de two-player co-op geen enkele vertraging optrad.

"ALLEEN MIS IK NOG IETS..."

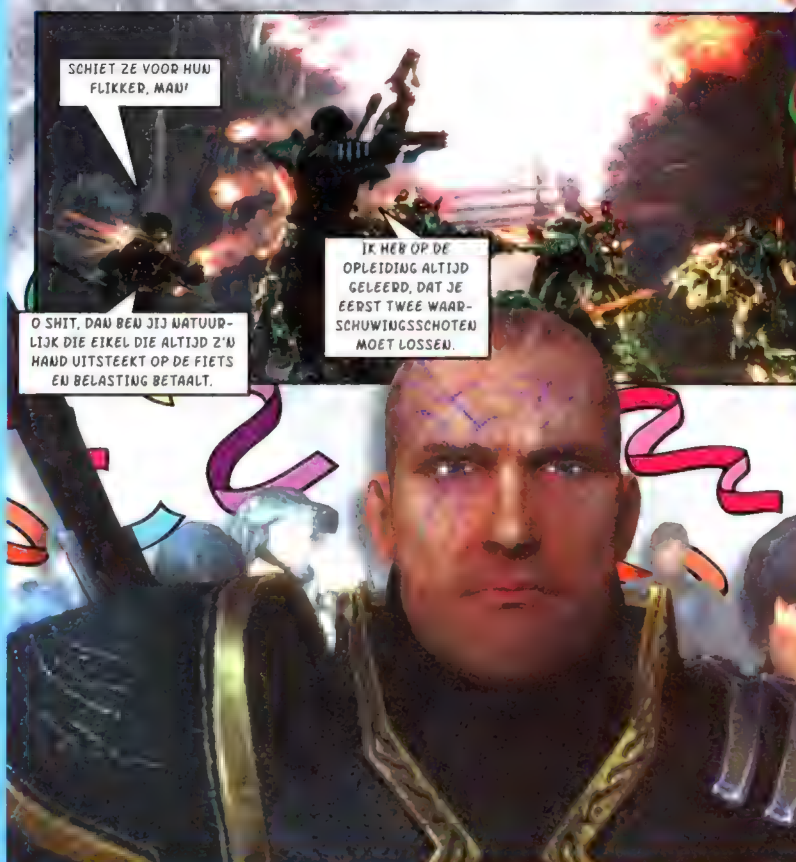
X-FACTOR

Helaas is de four-player co-op niet meer aanwezig en grafisch is de game een tikje achterhaald. Wel heeft het spel een originele insteek, een tof verhaal en heftige actie.

Alleen mis ik nog iets, misschien is dat wel die geheimzinnige X-factor...

OPDRINGERIGE INTERFACE

De keuze die Too Human maakt aangaande de interface, vind ik minder geslaagd. De GUI neemt te veel ruimte in op het scherm en oogt als de ringen uit Mass Effect. Als submenu prima, maar zoiets hoef ik niet continue in beeld.



VERWACHTING

De charmante mix van hack & slash met RPG elementen, alsmede de setting spreken mij aan. Tegelijkertijd lijkt Too Human zowel technisch als inhoudelijk te zijn ingehaald door betere games in het genre.

+ Setting.
+ Besturing aangepast.
- Grafisch gedateerd.
- Four-player co-op gedropt.
- GUI aan de lompe kant.


JAN

TOO HUMAN
XBOX 360
SILICON KNIGHTS / MICROSOFT
29 AUGUSTUS 2008

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

STEVEN WORDT STEEDS ENTHOUSIASTER

Ik zal eerlijk zijn, de review van Age of Conan in de vorige PU zat me niet helemaal lekker. Ik had liever nog een paar maanden doorgespeeld, en meer feedback gehad van andere MMO spelers. Gelukkig werd ik onlangs uitgenodigd voor een Conan special launch event...



Hij mocht er dan primitief uitzien, dom was hij niet. Toen hij 's avonds thuiskwam, merkte hij namelijk dat ie z'n trouwdag vergeten was. Snel trok hij een laars uit, pakte 'm in en maakte z'n vrouw wijs dat ie voor haar een design bloemenvaas had gekocht.

Het was best bijzonder om te zien hoe de game Conan leeft onder de bevolking van Noorwegen, waar het launch event werd gehouden. Veel Noorse gamers brengen hun tijd in online spelwerelden door, en dat een MMO uit hún land wereldwijd hoge ogen gooit, is dan ook een bijzondere gebeurtenis.
De gehele landelijke pers was opgetrommeld en het ontbrak niet aan camera's en verdwaasde journalisten die de nodige online gaming termen naar hun hoofd geslingerd kregen.

LEVEL TACHTIG

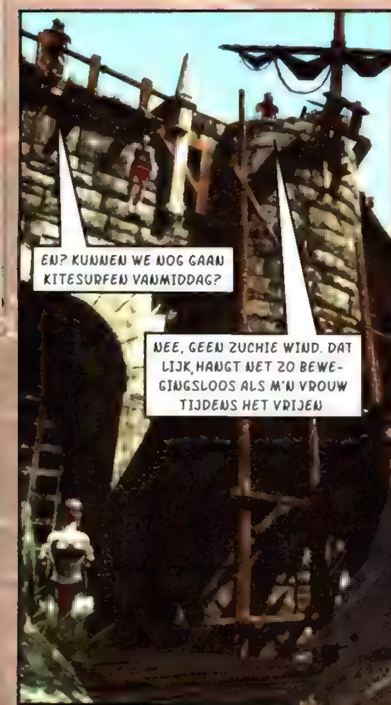
Voor mij was dit event interessant omdat dit de eerste mogelijkheid was om kennis te nemen van de end-game content, waar ik in de bètatest nog niet bij in de buurt was gekomen. Zo werden enkele grafisch schitterende gebieden getoond waar je als level tachtig personage voet zult zetten en maakten we kennis met Conan himself, iets waar je in de game vele weken zo niet maanden voor zal moeten werken.
Zo op het eerste gezicht ziet het er naar uit dat spelers die de reis naar het maximaal te behalen level maken, heel wat moois te wachten staat. Volgens de ontwikkelaar bestaat het vermaak op level tachtig voor de helft uit het zogeheten rajden, waarbij je in het geval van AoC met 24 spelers gevaarlijke locaties bezoekt om uitdagende vijanden te ontdoen van hun bijzondere items.

"IK BEN STIEKEM AL EEN BEETJE VERLIEFD OP MIJN ROODHARIGE BARBARIAN KRIJGSTER."

De rest van de tijd zullen spelers zich bezig houden met Siege battles, het maken van items en handelen. De Siege battles, waarbij grote groepen spelers te voet of vanaf hun mount forten aanvallen of juist verdedigen, was te lastig om live te laten zien, maar aan de hand van een filmpje toonde Funcom ons dit hoogtepunt van de aanwezige PvP gameplay.

HOOPVOL

Ik ben inmiddels lekker op weg in de volledige versie en ik moet zeggen dat men er nu al in is geslaagd veel van de technische problemen die de bètatest kende, te verhelpen. Ik ken inmiddels redelijk wat mensen die eveneens aan het rondneuzen zijn in Hyboria en over het algemeen is men enthousiast over de gameplay en de geweldige actie die het gevechtssysteem kan voortbrengen, door het aanvallen vanuit meerdere richtingen, het actieve schildsysteem, en het feit dat personages niet door elkaar heen kunnen wandelen.
Er is de komende maanden nog genoeg werk te verrichten, met name op technisch gebied, maar de gemaakte vooruitgang laat in ieder geval zien dat Funcom er bovenop zit en dat stemt mij uitermate hoopvol over de toekomst van Age of Conan.
Met de nodige verbeteringen zal Age of Conan de komende maanden de kwaliteit van een Gold Award game bereiken. Ik ben in ieder geval stiekem al een beetje verliefd op mijn roodharige Barbarian krijgster.





LEVEL 80 RAIDING

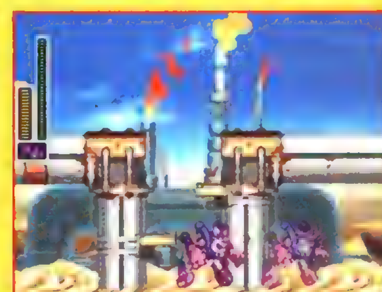
Tijdens de presentatie was op het grote scherm een live raid te volgen, uitgevoerd door de medewerkers die in het kantoor van Funcom aan het spelen waren. Ze betraden een duistere kerker waar Thoth-Amon, de aartsvijand van Conan, zijn intrek had genomen. Ze namen het op tegen de eerste reeks eindbazen die uiteraard met een strak uitgevoerde strategie neergelegd moesten worden.
Zo was er een monster te zien dat een spoor van gif achterliet tijdens het verplaatsen, en een tweetal demonen die bij elkaar uit de buurt moesten worden gehouden om hun krachten in te perken. Er is nu al vele honderden uren aan raid content aanwezig dus hardcore PvE spelers zullen niets te kort komen.

15 JAAR GAMING NU


World of Warcraft: PC: 2005


Star Fox Command: DS: 2007


Metroid Prime 3: Corruption: Wii: 2007


Mega Man ZX Advent: DS: 2008



Donkey Kong Barrel Blast: Wii: 2008


Prince of Persia: PS3 / Xbox 360 / PC: 2008


JULI 1994

In de ontvangsthal word je uitbundig begroet door het plafond.



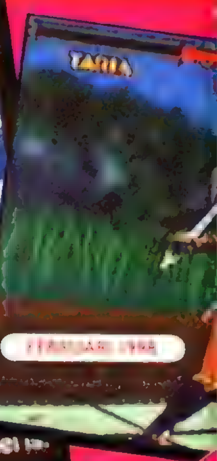
Als Sauron wint, kun je maar beter meejuichen.

SEPTEMBER 1995

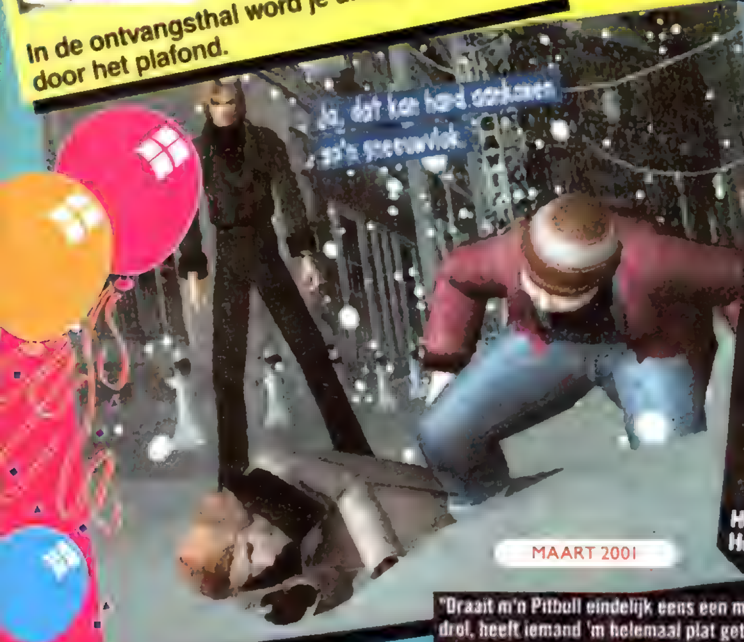


SEPTEMBER 1995

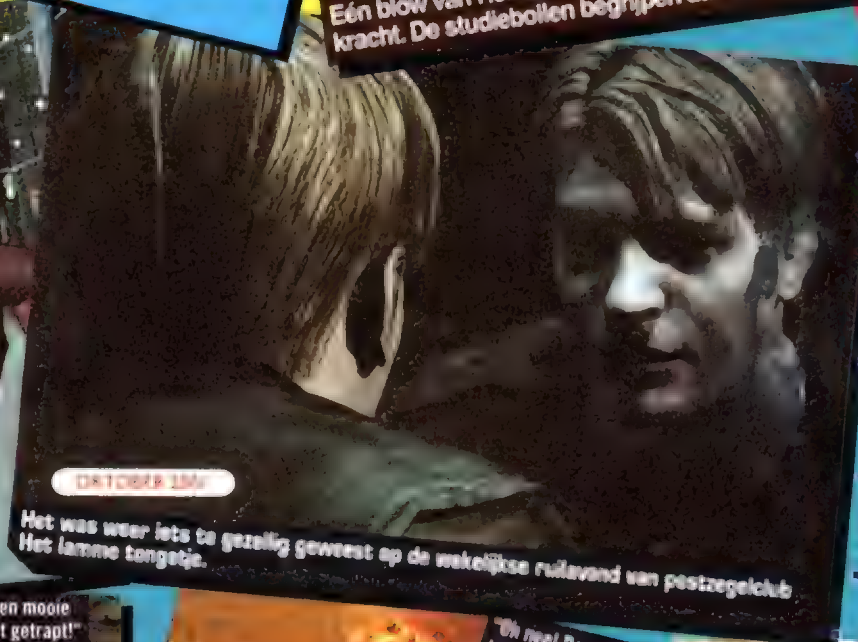
Eén blow van Heihachi kost een derde van je kracht. De studiebollen begrijpen dat dat veel is.



[illegible]



MAART 2001

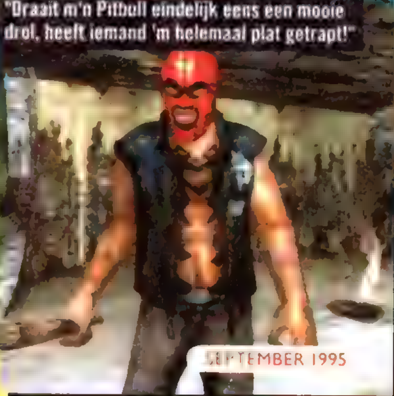

[illegible]

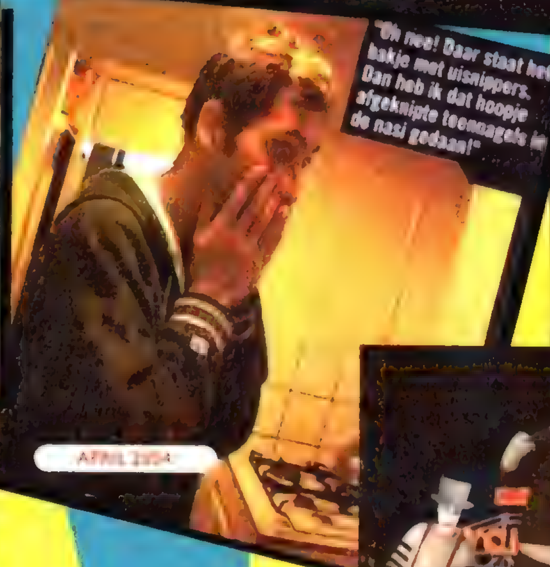
Het was weer iets te gezellig geweest op de wekelijkse ruilavond van postzegelclub Het lamme tongetje.


SEPTEMBER 1995

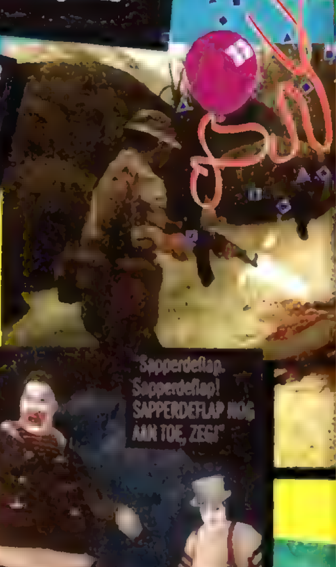
Die kapper van Ronaldo zou veroordeeld moeten worden wegens het opzettelijk toebrengen van zwaar belachelijk kapsel.

"Draait m'n Pitbull eindelijk eens een mooie drol, heeft iemand 'm helemaal plat getrapt!"


SEPTEMBER 1995


"Oh nee! Daar staat het bakje met uisnippers. Dan heb ik dat hoopje afgeknipte teennagels in de nasi gedaan!"

APRIL 2004




"Sapperdeflap. Sapperdeflap! SAPPERDEFLAP NOG AAN TOE, ZEG!"

DECEMBER 2005


Drie jaar lang had het [illegible]

AUGUSTUS 2005


NOVEMBER 2005

"Voorzichtig, je zou niet de eerste [illegible]


15
Het zal er wel warm wezen.
DECEMBER 1998
Dus aan die kant komen de kogels eruit?
MAART 1999
MAART 2000
APRIL 2001
Gooi maar vol en neem zelf ook wat.
JULI 2002
"Snif, snif... ik ruik vette games!"
FEBRUARI 2002
Ik hoorde al zo'n klikje, net alsof de broodrooster klaar is.
"Oooooh fluisterde jij sssssssssst vanwege het lawaai. Ik dacht godverdomme dat die boot leegliep!"
Deelnemers die voor 't eerst aan de WCG meededen, moesten eerst nog uit het plastic gehaald worden.
JANUARI 2004
JANUARI 2004
15
Als Janet Jackson trouwt met George Michael, zou ze Janet Michael Jackson gaan heten.
DECEMBER 2004
Mmm I got - ta have faith
Be- cause I got - ta have faith faith faith
IKSPERMUNANUS!
AUGUSTUS 2004
PRACHTWIJF ALTIJD BINNEN GESTAAN
APRIL 2007
JULI 2007
In de homo-tovenaars scene had men zo z'n eigen spreuken.
BESTELLING VOOR MEVROUW E.TERPSTRA. DE MAANDELIJKSE TAMPON IS GEARRIVEERD
HEER, HEB MEDELIJDEN MET DEZE KWALIJK RIEKENDE ZONDAAR.
JUNI 2007
GATVER WAT EEN WALM!
BAH, DIE GAST RUIKT ALS EEN BEDORVEN BROODJE VAGINALE AFSCHEIDING.
OEPS, IK DENK DAT ZE LUCHT VAN ME HEBBEN GEKREGEN.
GUTTE, GUTTE, GUT. WAAR MOET DAT NAARTOE MET DE WERELD? EEN HAL VOL MET VAN DIE HALFNAAKTE SLOERIES!
ZO'N ZUSTERPAKJE, ZOU M'N VROUW DAARVOOR TE PORREN ZIJN?
JANUARI 2008

SEGA BIG IN JAPAN



Vol verwachting trok Jeroen zijn kimono aan, pakte zijn woordenboekje Nederlands-Japans uit z'n bureaula en nam het vliegtuig richting Tokio alwaar hij enkele nieuwe SEGA games zou gaan bewonderen. Helaas kwam de lange uit Zaandam een weekje later nogal gedesillusioneerd terug. Één troost: hij had wel een US Masterpiece Starscream figurine gescoord.

Vlak voor ik naar Tokio vertrok had ik toch even de kriebels, ik ging naar SEGA, het grote SEGA. De mannen achter Sonic (hoewel de kleine egel z'n beste tijd wel een beetje heeft gehad), de mannen achter SEGA Rally (waarbij onlangs de stekker uit de ontwikkelstudio is getrokken)... hoe meer ik ging nadenken over SEGA, hoe meer ik besefte dat het grote SEGA van weleer het moeilijk heeft in het westen. Ik vroeg me dan ook hardop af of de games die ik te zien zou krijgen, die negatieve trend zouden kunnen doorbreken.

DAG 1 SHOPPEN

'Maar waarom zo negatief beginnen', bedacht ik me al snel. Ik zit wel effetjes in Tokio, dus wat heb ik te klagen? Juist, niets. Helemaal niet toen ik naar de dagindeling keek, waarop behoorlijk wat vrije uurtjes waren "ingeroosterd".
Dus begon ik de eerste dag in Tokio gelijk goed met een bezoekje aan Akihabara, alwaar ik mezelf verwende met Revoltech Transformers, een US Masterpiece Starscream en wat andere hebbedingetjes voor thuis. Om 's avonds met het hele Europese gezelschap te gaan eten in een geheel volgens Japanse traditie Australisch restaurant...Juist....erm.
Hoe dan ook, de eerste dag in Tokio was behoorlijk relaxed, maar de volgende dag zouden we al vroeg uit de veren moeten om de eerste dosis games tot ons te nemen.

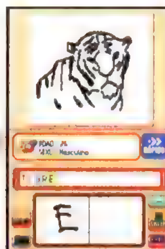
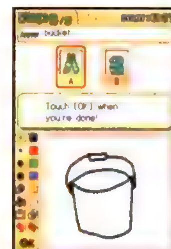
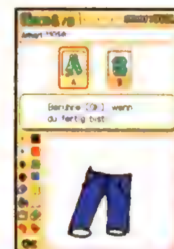


DAG 2 SEGA KANTOOR

PICTOIMAGE

DS | 1 - 8 SPELERS | AUGUSTUS 2008

Het eerste spel dat SEGA ons toonde was PictoImage, een digitale versie van het bordspel Pictionary, waarbij je dus iets tekent dat vervolgens geraden moet worden door anderen. We hebben de game heel kort kunnen spelen, en twee zaken vielen op.
Ten eerste is de game niet in het Nederlands verkrijgbaar, en da's toch wel raar gezien de doelgroep en de aard van de game
Ten tweede werden we helemaal gestoord van de registratie van het touchscreen. Weliswaar werkte het tekenen heel erg goed, maar letters werden soms niet goed opgemerkt of verkeerd ingevuld. En als je dan tegen anderen strijdt, is dat op z'n zachtst gezegd kut.
PictoImage zal sowieso alleen aanslaan als er alsnog een volledige gelokaliseerde versie uit gaat komen.


FANTA GEL

Een klein hitje kunnen we het wel noemen, deze Fanta blikjes. De PR manager van SEGA Australië 'ontdekte' een blikje Fanta waarvan de inhoud niet echt vloeibaar was, maar gel bleek te zijn. Binnen een mum van tijd dronk iedereen de blikjes die in een kleine supermarkt te koop waren.
Ikzelf vond het ranzig; het was alsof je een klodder snot naar binnen werkte met een Fanta smaak. Alsof een Japanner net een blikje Fanta leeg had gedronken en een enorme roggel in je bek spoog. Ook een slokje?



DINOSAUR KING

DS 1 - 2 SPELERS (WI-FI BATTLE EN RUILEN) SEPTEMBER 2008

In Parijs heb ik een paar jaar geleden een presentatie bijgewoond van Spectrobes. Deze Disney game moest de nieuwe hit na Pokémon worden, maar het liep allemaal ietsje anders.
Nu probeert SEGA het met Dinosaur King, dat verdacht veel overeenkomsten vertoont met Spectrobes. Ook hier moet je jouw vechters opgraven, alleen zijn het nu geen fictieve beesten maar "echte" dino's.
In Japan is de game een groot succes, mede dankzij de tekenfilmserie die aan het spel is gelieerd. Echter, in Nederland hoeven we voorlopig niets te verwachten rondom Dinosaur King, dus in dat opzicht mist het spel een duwtje in de rug; al heb ik het donkerbruine vermoeden dat ook met een goed geoliede marketingcampagne dit spel geen succes wordt.
Dinosaur King stelt namelijk niet zo heel veel voor. Je vecht met dino's doormiddel van een steen, papier, schaar systeem. Waarna ze uitermate onrealistische übermoves uitvoeren waardoor het geheel (levensechte dino's, in combinatie met rare vechtbewegingen) behoorlijk lachwekkende vormen aanneemt.
Overigens was de presentatie zo saai dat ruim de helft van de journalisten zat te gapen en enkelen zelfs in slaap sukkelden.









MOEILIJK MANNETJE

Een spel dat na vijf jaar eindelijk een opvolger krijgt, is Yakuza 2. De game was niet speelbaar of aanwezig in welke vorm dan ook, maar gelukkig mochten we Toshihiro Nagoshi interviewen, de grote man achter Monkey Ball, Yakuza maar ook Daytona USA en natuurlijk F-Zero GX. Jammer alleen dat de man er zichtbaar geen zin in had om vragen van nieuwsgierige journalisten te beantwoorden.
Zo wilde iedereen bijvoorbeeld weten waarom het zo lang duurt alvorens Yakuza 2 naar Europa komt. De game is immers al sinds 2006 uit in Japan. Het was een vraag die Nagoshi-san niet kon beantwoorden aangezien dit vooral een keuze is van SEGA marketing en sales. Mede door dit soort vragen en gebrek aan antwoorden, verliep het interview stroef en verloor Nagoshi zienderogen zijn interesse.





LATERTJE

Aan het eind van de dag, besloten we nog even snel een metro te pakken naar Ueno, alwaar we de eerste de beste toyshop binnenrenden en ons te buiten gingen aan rare Japanse snuisterijen voor thuis.
's Avonds aten we een hapje in het restaurant waar enkele Kill Bill scènes waren opgenomen, om de nacht te besluiten in een vaag jazz café ergens in Shibuya. We hebben het licht zien worden.

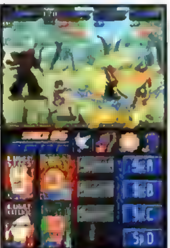


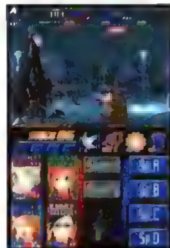


BLEACH DARK SOULS

DS 1 - 4 SPELERS (WI-FI EN DOWNLOADABLE PLAY) ZOMER 2008

Laat ik voorop stellen dat ik totaal niets heb met games als Bleach. Het is een mooie 2D fightinggame maar het is mijn kopje thee niet. Het feit dat ik als personage kon kiezen voor een kip bewapend met een knuffelkonijn maakte het er ook niet veel aantrekkelijker op.
Enfin, voor degene die het wel interesseert, hier een lijstje met nieuwe shit.
Ongeveer honderd gevechten die het verhaal voorstuwen, vier speler tag battle (via internet), je vechtstijl hangt samen met de keuze van frames, meer vrijheid tijdens het spelen van de singleplayer games en er is een mooie grote database waar je jezelf aan kunt vergapen.
Verder is er een VS mode waarin dertig nieuwe spiritcards tot je beschikking staan alsmede Spirit Stones en worden er nu vier spiritcards afgebeeld in plaats van de twee uit Blade of Fates.
Overigens speelde Bleach wel lekker weg en won ik zelfs enkele gevechten met die kip.







DAG 3 SEGA KANTOOR

Nog naboerend van de vorige nacht gingen we 's ochtends (veel te vroeg) opnieuw op weg naar het kantoor van SEGA. Ondanks de tegenvallende dag van gisteren, waren we toch hoopvol gestemd; we zouden immers Valkyria te zien krijgen en ook Sonic zou z'n opwachting maken.

VALKYRIA CHRONICLES

PLAYSTATION 3 | 1 SPELER | NOVEMBER 2008

Als je alleen al kijkt naar de graphics van de game dan weet je dat je te maken hebt met iets speciaals. Het heeft iets weg van Okami, maar dan in high-res en voorzien van wat meer kleur. Zelf noemt de studio dit Canvas-graphics.

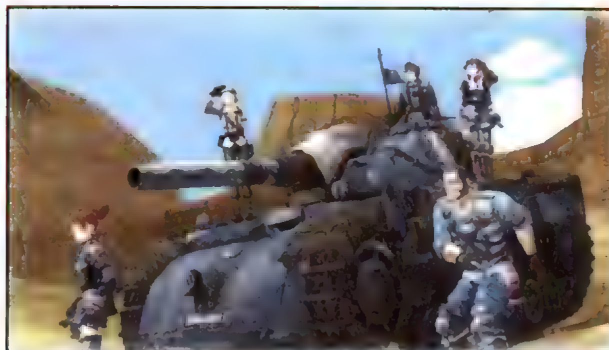
Het verhaal van Valkyria Chronicles (dat overigens al uit is in Japan) speelt zich af in een fictief Europa, alwaar een oorlog woedt tussen de Federation en the Empire. De twee facties vechten om brandstof, in de vorm van Ragnite, en the Empire heeft het voorzien op een plaatsje genaamd Gallia alwaar de voorraad Ragnite het grootst is. In dit dorpje stuit men op heel wat tegenstand, waarbij de hoofdrolspelers (een student en studente) het opnemen tegen the Empire.

Japanners houden van de Europese geschiedenis en putten daar veel inspiratie uit en dus zul je in Valkyria Chronicles veel bekende namen en gebieden tegenkomen. Natuurgetrouw is het niet, maar dat is nu eenmaal kenmerkend voor de Japanse invulling van onze Europese geschiedenis.

Terug naar de game. In Valkyria is het zo dat je als speler manschappen verplaatst op een grote kaart. Daarbij heeft iedere unit een bepaalde tijd om zich te verplaatsen en een handeling uit te voeren. Handelingen kosten Command Points en wanneer je deze er doorheen hebt gejaagd, is het de beurt aan de tegenstander.

Je kunt dus met een personage een positie innemen en vuren (dit kost punten). Dat vuren doe je zelf, bijvoorbeeld door met een scherpschutter unit een tegenstander om te leggen. Het is dan zaak om de juiste posities in te nemen en de juiste manschappen op te stellen.

Valkyria Chronicles doet mij verlangen naar een uitgebreide speelsessie, maar dat was hier in Japan helaas geen optie.









ELKE DAG SCHONE SOKKEN

SEGA's Europese Marketing Manager, de Nederlander Wouter van Vugt (uitgesproken in het Engels als Woeter van Fucked) had dé manier om je nooit te vergissen in de sokken die je aan moet trekken: op ieder paar was de dag van de week gedrukt.





SONIC UNLEASHED

PS3 / XBOX 360 / Wii / PS2 1 SPELER KERST 2008

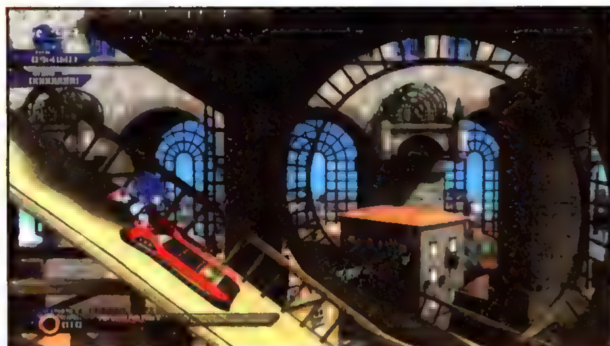
De titel waar we allemaal 't meest naar uitkeken was Sonic Unleashed. Helaas was ook voor deze game slechts een hands-off sessie geregeld en dat was toch wel uitermate teleurstellend.
Wat ik zag beloofde echter veel goeds. Het team achter Sonic Unleashed is groot liefhebber van de 2D Sonic games en dat was het spel aan te zien. Hoewel we hier te maken hebben met een 3D Sonic, versprong de camera regelmatig naar een 2D perspectief en dat mag wat mij betreft nog wel wat vaker gebeuren. Pas toen de camera Sonic vanaf de zijkant volgde, had ik het idee met een echte nieuwe Sonic game te maken te hebben. Het is dan ook te hopen dat men dit aspect vast kan houden en niet te veel aandacht vraagt voor de uitermate vervelende adventure onderdelen van het spel.
Andere zaken die opvielen waren de contextgevoelige acties tijdens een sprong om zodoende verder te kunnen springen en de snelheid waarmee Sonic door de levels joeg, die in deze fase al erg hoog lag. Iedere level heeft een aantal verschillende routes, zoals we dat gewend zijn, en de gebieden waar je in terechtkomt zullen behoorlijk van elkaar verschillen.
Zo liet men een level in China zien waarbij de blauwe egel over een soort van Chinese muur rende, maar ook een level in New York waar Sonic voornamelijk door de lucht ploeterde tussen wolkenkrabbers. Naar verluidt is er ook een level waarin je plaatsneemt in een bobslee, kun je tijdens enkele minigames Tails onder je hoede nemen en zul je ook als weerwolf Sonic kunnen spelen.
Dit laatste wisten we natuurlijk al, maar op de een of andere manier probeerde de mensen van het Sonic team dit krampachtig te verbergen. Des te grappiger was 't dat iemand per ongeluk een filmpje opstartte waarin Amy zij aan zij liep met... weerwolf Sonic! Toen men dit doorhad, sprongen er welgeteld vijf Japanners voor het scherm om ons het zicht te beletten.
Terecht trots was men bij Sega op een nieuwe 'lichttechniek'. Hierbij wordt bijvoorbeeld de grond onder een rode parasol roder van kleur dan wanneer de zon rechtstreeks op de grond schijnt. De omgevingskleur in bossen was wat groener doordat het licht door de blaadjes scheen. Erg mooi en het verlevendigde het geheel zonder meer.
Dat gold ook voor het gekozen stijltje van Sonic en de andere bewoners. Het blijft nu dichter bij de tekenfilmstijl dan wanneer men een soort realistische vibe tracht neer te zetten zoals in de vorige Sonic op de Xbox 360. Want laten we eerlijk zijn; dat werkte natuurlijk totaal niet.
Nee, zoals het er nu naar uitziet zou SEGA wel eens op de weg terug kunnen zijn... wat Sonic betreft dan.





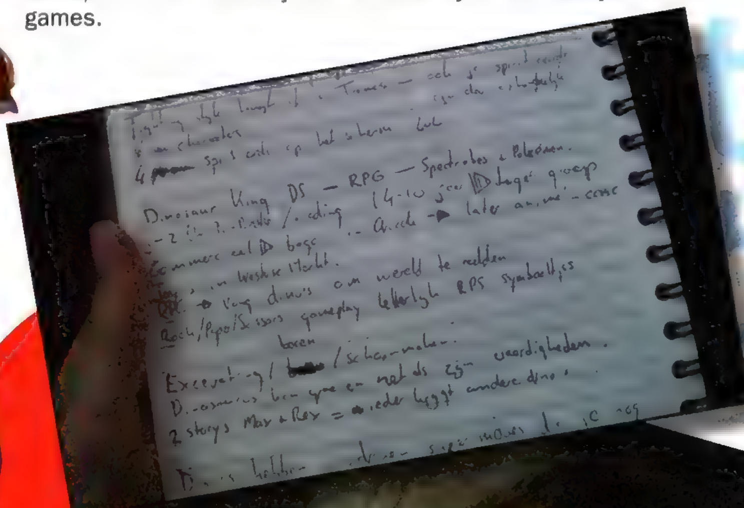


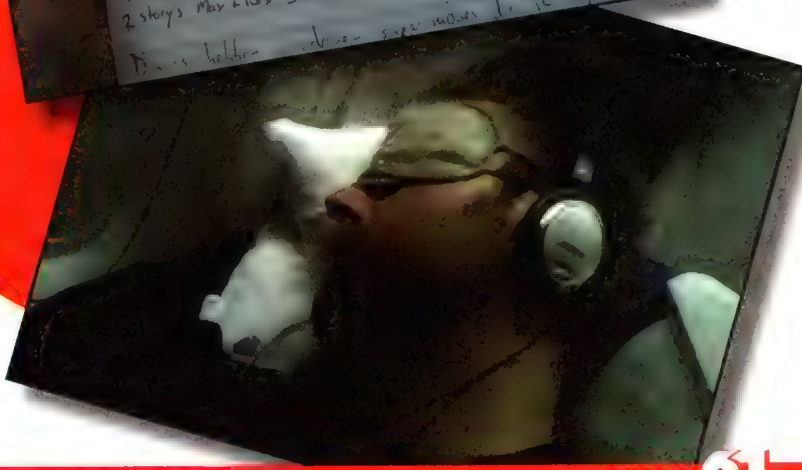




DAG 4 NAAR HUIS

Met een koffer vol meuk en een notebook en schrift vol aantekeningen was het tijd om terug te keren naar Nederland. Gedurende de treinreis werd er nog wat teruggeblikt op de afgelopen dagen maar er werd vooral veel geslapen. Dat zou zo maar iets te maken gehad kunnen hebben met de hoeveelheid drank die de voorbije dagen genuttigd werd in combinatie met de weinige uurtjes slaap. Het was dan ook bijzonder rustig aan boord van de Boeing 747 van KLM.
Tijdens de vlucht zette ik eens wat zaken op een rijtje en vroeg me af waarom we al deze games uitgerekend in Japan moesten komen bekijken. Ik heb immers alleen Bleach en PictoImage kunnen spelen, het merendeel van de games ligt al in de Japanse gameshops en alleen Sonic Unleashed heeft de potentie om een AAA titel te worden. Valkyria niet? Nee, dat zou hoogstens zo'n typisch lievelingetje van de pers kunnen worden. PictoImage kan leuk zijn, mits we het in het Nederlands kunnen spelen. Dinosaur King wordt hoogstens succesvol als de tekenfilm naar Nederland komt en aanslaat. Bleach daarentegen is alleen voor een select groepje weggelegd en Yakuza 2... tja, wie kan zich deel 1 nog voor de geest halen?
Ik heb dan ook gemengde gevoelens overgehouden aan de opzet van dit event, en ik miste daarbij vooral een beetje hands-on tijd met de diverse games.





Op pagina 82 en 83 kun je zien wat voor schitterende prijzen je kunt winnen met onze super jubileumprijsvraag, maar bij zo'n fraai prijzenpakket hoort natuurlijk ook een pittige opdracht.

Op deze twee pagina's zie je acht keer een foto van een gamestoel/bank, een mobieltje, een favoriete goodie en een moeder. Die acht setjes van vier foto's horen bij een bepaalde PU redacteur. Aan jullie de opdracht: welke favo goodie, moeder, gamestoel en mobieltje hoort bij welke redacteur? Je antwoord moet er dus als volgt uitzien:
A= Maarten / B = Ed enzovoort... Succes!

Megavette prijsvraag!!!

Wie kent de PU redacteuren het best?



A

B

C

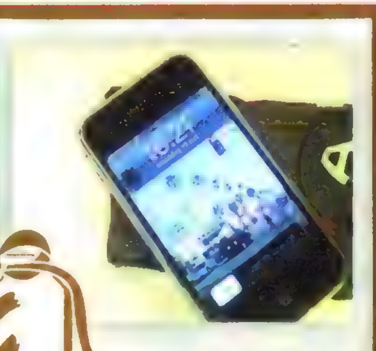
D





F




G











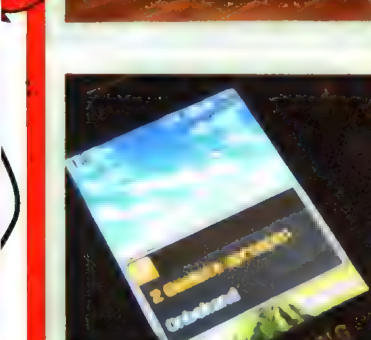
H





Kijk op pag. 82/83 voor de prijzen en geef bij je antwoord aan welke prijs je het liefst zou willen winnen.

E




Stuur je oplossing naar:

PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
O.V.V. JUBILEUM PRIJSVRAAG

OF NAAR:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 1913
2003 BA HAARLEM

DE LELIJKSTE COVERS



REVIEWS

- **SUPER SMASH BROS. BRAWL**
- **HAZE**
- **CIVILIZATION: REVOLUTION**
- **ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY**
- **OPOONA**
- **NINJA GAIDEN 2**
- **BOOM BLOX**
- **TOP SPIN 3**
- **OVERLORD: RAISING HELL**
- **EVERYBODY'S GOLF 2**

TOPSCORE



SUPER SMASH BROS. BRAWL

"EEN GAME OM GELUKKIG VAN TE WORDEN."

MEEST VERRASSENDE GAME

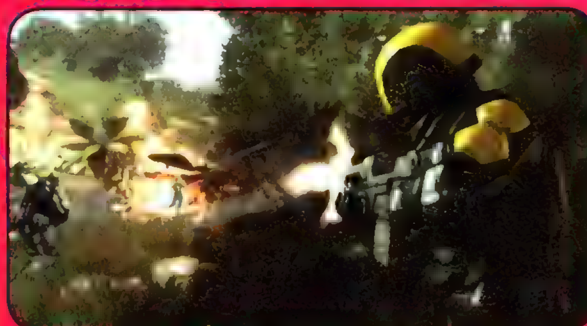


BOOM BLOX

"HAAL DIT SPEL IN HUIS, ONTDEK DE ZIN VAN JE LEVEN EN GENIET ERVAN."



GROOTSTE TEGENVALLER



HAZE

"HAZE KAN IN GEEN ENKEL OPZICHT UITBLINKEN EN WEET MIJN VERWACHTINGSPATROON NIET WAAR TE MAKEN."

TRAAGSTE GAME

OPOONA

"JE WORDT VAN LOKET NAAR LOKET GESTUURD ALS EEN POOLSE PROSTITUEE DIE EEN PRETPARK WIL OPENEN IN COMMUNISTISCH CHINA"





SUPER SMASH

POWER UNLIMITED GOLD

Brawl is een vechtspel, maar niet alleen een vechtspel; het is net zo goed een action-adventure en een chaotische partygame. En een filmfestival. En een bouwdoos. Jurjen bleef de afgelopen maanden maar smashen en wil jullie graag vertellen wat hij allemaal in dat bijzondere spelletje heeft ontdekt.


De een speelt graag luchtgitaar, de ander luchtzwaard.

HET IS EEN ACTION-ADVENTURE

Als je de game vers in huis hebt gehaald, ga je vast net als ik beginnen met de Adventure mode, die dit keer Subspace Emissary is genoemd. Het is een soort voortzetting van de singleplayer-avontuurtjes uit de voorgangers, maar dit keer kun je 'm ook samenwerkend met twee spelers doorlopen.
Gezien de enorme verscheidenheid aan omgevingen, personages, situaties, filmpjes, eindbazen en gekke toestanden, is dit 'extraatje' zo uitgebreid dat er eigenlijk sprake is van een spel op zich, goed voor vijftien uur aanhoudend vertier.
Het verhaal dwingt je met telkens weer andere figuren te spelen, waardoor je vanzelf onder de indruk raakt van de enorme verscheidenheid aan moves die je kunt gebruiken om de tegenliggers van je weg te rammen. Doordat spelenderwijs ook nog eens nieuwe personages worden ontgrendeld, is de Subspace Emissary de perfecte opmaat naar de Classic mode en multiplayer-gevechten.

HET IS EEN VECHTSPEL

Natuurlijk draait alles in Brawl om de gevechten en de personages. Naast Sega's Sonic en Konami's Snake, kun je met maar liefst drieëndertig helden uit de stal van Nintendo aan de slag. Wat het eerste opvalt zijn de special moves en wapens, zoals de motor waarmee Wario zijn tegenstanders omver kegelt of de mijnen die Solid Snake kan plaatsen. Maar naarmate je langer speelt, gaan andere factoren een rol spelen, zoals gewicht en lengte van je personage, zijn of haar vermogen om in de lucht aan te vallen, of de mogelijkheden om van een val in de diepte te herstellen. Anders dan bij andere vechtspellen, volstaat het namelijk niet om de energie uit het lijf van je tegenstanders te rammen. Hierdoor wordt hij alleen maar 'lichter', zodat je hem verder door de lucht kan slaan. Je scoort pas een punt als je een rivaal daadwerkelijk uit de arena hebt gebeukt.
Een systeem dat uiteenlopende vechttactieken en verrassende comebacks mogelijk maakt.

HET IS EEN CHAOTISCHE PARTYGAME

Brawl is met twee, drie of vier spelers altijd goed voor een heerlijk chaotisch vechtfestijn. Doordat er maar twee actieknoppen worden gebruikt, is het spel snel uitgelegd, en kunnen nieuwkomers na een avondje domweg knoppenrammen al een gevoel van controle ervaren. De tientallen rijk gedetailleerde en uiterst gevarieerde platformlevels laten elk hun invloed op de gevechten gelden, door bijvoorbeeld om te kiepen, in te storten, weg te vliegen of zich te vullen met lava.
Tel daarbij tientallen voorwerpen, waaronder impactvolle nieuwigheidjes als Dragoon Parts, Smoke Ball en Superspicy Curry, alsmede de uitgebreide mogelijkheden om assi-

"HET IS ALSOF JE MET BRAWL EEN HELE KAST VOL GAMES EN AANVERWANTE MEDIA IN HUIS HAALT."




Dat noemen we een Wariodenkoekje van eigen deeg.

BROS. BRAWL

JURJEN SLAAT DOOR



sterende personages en Pokémon in beeld te laten verschijnen, en de chaos is bijna compleet.
Tegen het eind van een partij verschijnt de Smash Ball, welke meestal na drie klappen breekt en daarbij het vermogen geeft een uiterst destructieve en vaak moeilijk te ontwijken Final Smash uit te voeren. Om de chaos écht compleet te maken.

HET IS EEN NINTENDO-MUSEUM

Ik weet best wat van Nintendo maar kwam regelmatig toch wat dingen in het spel tegen die ik niet kon plaatsen.
Die Bunny Hood, die je snelheid verhoogt, komt natuurlijk uit Ocarina of Time. En die Franklin Badge, waarmee je automatisch projectielen terugkaatst, komt natuurlijk uit Earthbound. Maar die Chromatron-sticker uit Digiluxo en Cupit uit Sennen Kazoku had ik niet herkend. De dingen die ik wel herkende, lieten mijn wangen gloeien van nostalgisch plezier.
Iedereen met een hart voor Nintendo zal genieten van de ontelbare verwijzingen naar de producten waarmee de Japanse reus ons leven de afgelopen dertig jaar de moeite waard maakte.
Het is opwindend om aldus herinnerd te worden aan spelervaringen die je bijna was vergeten, bijvoorbeeld als het polygonenspuwende hoofd van Andross in beeld verschijnt, of als blijkt dat je op de bongo's kunt trommelen tijdens de Final Smash van Donkey Kong.
Om dit feest der herkenning te ondersteunen, kun je kortdurende demo's (met elk een halve minuut tot drie minuten speeltijd) van klassiekers als Donkey Kong, Super Metroid, Kid Icarus, F-Zero en Super Mario World vrijspelen.

HET IS EEN PROFESSIONELE SPORT

Zoals gezegd doet Brawl het uitstekend als chaotische partygame. Je hoeft niet te blokken of al teveel op je timing te letten. Gebruik Special Moves met een wijd bereik, probeer elk voorwerp als eerste te pakken, en je zou best wel eens kunnen winnen.
Op de lange duur geeft deze manier van spelen, omdat toeval een te grote rol speelt, echter steeds minder voldoening. En dan ga je in de Trainingstand, online, of tegenover de pittigste computergestuurde tegenstanders op zoek naar meer trefzekere tactieken.
Je oefent in defensieve technieken als blokken, ontwijken en rollen. Je

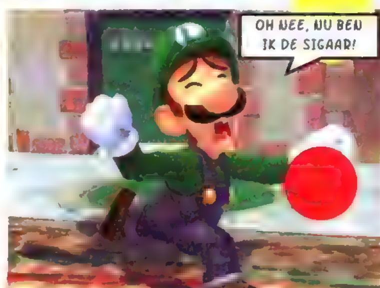


BESTURING

Je kunt de game met enkel een Wii-afstandsbediening spelen. Die moet je dan horizontaal vasthouden, als een NES-controller. Als je liever een analoge stick gebruikt, kun je de game ook besturen met de combi van Nunchuk en Remote, de Classic Controller of een GameCube Controller.



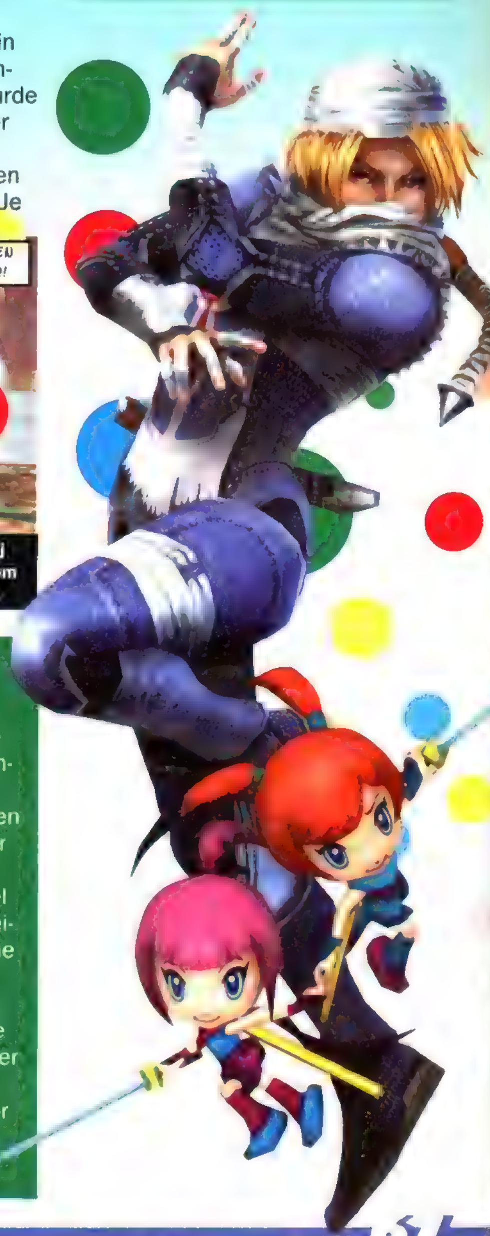




Luigi was compleet van de kaart toen hij hoorde dat het rookverbod in de darkroom van de Bruine Snor ook gold voor pijpen.

ONLINE

De online-gevechten in de Amerikaanse en Japanse versie werden aanvankelijk nogal gehinderd door stotterende beelden. Gelukkig zijn dat soort problemen de laatste maanden veel minder frequent en heftig, maar af en toe loopt de beeldverversing wel eens terug. De consequent vloeiende beelden die je bij het online spelen van Mario Kart Wii hebt ervaren, hoef je bij online-Brawl dus niet te verwachten. Maar de problemen zijn gelukkig niet meer zo groot dat ze het speelplezier bederven. En wellicht dat er voor de Europese lancering nog iets aan wordt gedaan.







leert 'Edge Guarding'-trucjes om terugspringende tegenstanders weer in de afgrond te trappen. Je oefent met alle personages om vertrouwd te raken met hun bereik en zwakke punten. Subtiele trucs als de Footstool Jump, Fast Falling en de Dash Throw leer je inzetten als de situatie erom vraagt.
En zo kun je proberen het niveau van de professionals te bereiken en zul je je verbazen over de gapende diepgang die onder het oppervlak van deze 'chaotische partygame' ligt verscholen.

HET IS EEN FILMFESTIVAL

Brawl is zonder meer een van de mooiste games op de Wii. De personages schitteren in hun stoerste vormen, met precies de juiste lichaamstaal en van die kenmerkende acties die het hart sneller laten kloppen. Wat zijn ze stoer! Sonic is 100% Sonic, Snake is 100% Snake, Luigi is 100% Luigi, Lucario is 100% Lucario. En zo maakt elk spelfiguur indruk in zijn ultieme vorm. Omgevingen verschijnen met evenveel overtuigingskracht en dynamische details in beeld, waardoor het echt een feest wordt om alleen al naar het spel te kijken.


Kijk maar uit; met klokkenluiders loopt het vaak niet goed af.

Dit kun je eindeloos blijven doen in de Spectator mode, waarbij je online-gevechten kunt volgen zonder deel te nemen.
Als je zelf een bijzonder heftige partij hebt voltooid, kun je ook een herhaling opslaan, zodat je hem later nog eens kunt terugkijken of aan je vrienden kunt laten zien.
Meer kijkplezier leveren de wonderschone filmpjes die het verhaal van de Subspace Emissary vertellen. Vrijgespeelde filmpjes komen beschikbaar in de Movies-sectie, waar je ook andere filmpjes kunt bekijken, zoals speciale Character-intro's en de trailer waarmee Brawl op de E3 van 2006 werd aangekondigd.

HET IS EEN VERZAMELING MINIGAMES

Naast de diverse Brawls, de Adventure mode, de Classic mode en de All Star Mode, grossiert Brawl in veertig evenementen voor één speler en twintig coöperatieve evenementen voor twee spelers.
Daarnaast kun je proberen een aantal doelwitten zo snel mogelijk te breken in de levels van de Target Smash, of een zandzak zo ver mogelijk door de lucht te meppen in de Home-Run Contest.
Dat laatste klinkt misschien een beetje suf en simpel, maar bekijk eens wat filmpjes op YouTube, en je zult je net als ik verbazen. Er bestaan blijkbaar veel mensen die er plezier in scheppen zich te perfectioneren in het zandzakbeuken, met verbluffende resultaten.
Als je bovenstaande zaken wel een beetje hebt gezien, kun je nog proberen de zes varianten van de Multi-Man Brawl te doorstaan, en het speltype Boss Battles te voltooien. Voor al je inspanningen word je beloond met nieuwe personages, levels, muziek, trofeeën en stickers. Er zijn ook muntjes te verdienen, die je kunt gebruiken om nog meer trofeeën en stickers te verzamelen in een Space Invaders-achtig schietspel.
Om de spellengekte compleet te maken, kun je in de Spectator mode muntjes inzetten op de uitkomst, terwijl je tijdens de aftiteling van de Classic mode een schietspelletje kunt spelen om extra muntjes te verdienen.

HET IS EEN BOUWDOOS

Het meest aantrekkelijke nieuwtje van Brawl is natuurlijk de online-ondersteuning. Maar ook de nieuwe mogelijkheid om zelf levels te maken, leverde een grote bijdrage aan mijn plezier in het spel.

HALEN ALS
- Je iets met Nintendo hebt
- Je eindeloos met je vrienden wilt blijven spelen
- Je houdt van diepgaande vechtspellen

Er zijn drie themasetjes met blokken en speciale items die je naar eigen inzicht mag gebruiken om vechtomgevingen te bouwen van drie verschillende formaten.
Het plezier zit 'm enerzijds in het verzinnen van leuke en gekke levels, en anderzijds in het daadwerkelijke knokken in die zelfbedachte omgeving.
Bouw bijvoorbeeld eens een level met allemaal vallende blokken en trampolines, of met dikke muren, zodat je bijna onmogelijk uit beeld gemept kan worden. Het is ook leuk om levels uit andere spellen – bij benadering – na te maken, of bijvoorbeeld eens een level in de vorm van de Triforce te bouwen.
Het idee om je eigen spelbeleving vorm te geven, schuilt ook in de verregaande mogelijkheden om spelregels en omstandigheden te veranderen. Kies bijvoorbeeld eens voor een wedstrijd met lage snelheid, geringe zwaartekracht en Mega Metal Mario's, en stel de voorwerpen in als enkel Poké Balls en Bommen.
Naast de bijna overdreven hoeveelheid vaststaande content, krijg je op deze manier ruime gelegenheid je eigen content te scheppen.

HET IS EEN JUKEBOX

Voor de muziek in Brawl is een beroep gedaan op de beste video-



DE ONTWIKKELAAR

Brawl is ontwikkeld door Sora. Wie? Sora, het bedrijfje van Kirby-bedenker Masahiro Sakurai. Het bestaat uit maar liefst twee personen. Natuurlijk hadden ze wel wat hulp nodig om iets zo grootschalig als Brawl uit de grond te stampen. Daarvoor deden ze een beroep op personeelsleden van negentien andere spelstudio's, waaronder Game Arts, Monolith Software en, tadaaa, Nintendo.



game componisten die Japan rijk is. Koji Kondo van de Mario en Zelda-games doet natuurlijk mee maar ook Akihiro Honda van Metal Gear Solid 4, Masato Kouda van Devil May Cry, Yasunori Mitsuda van Chrono Trigger, Yoko Shimomura van Kingdom Hearts, Yuzo Koshiro van Streets of Rage en Jun Senoue van Sonic Adventure hebben zich ingezet voor de ultieme game-soundtrack. Zo'n veertig componisten maakten zowel arrangementen van bekende tracks als geheel nieuwe muziekstukken. In combinatie met de stukken die direct zijn overgenomen uit andere games, is zo een totaal van een dikke tweehonderd nummers ontstaan.

Elk level gaat aanvankelijk vergezeld van één track, maar door tijdens de gevechten CD's op te pikken, kun je de volgende keer dat je zo'n level betreedt mogelijk door een heel ander nummer worden verwelkomd. De waarschijnlijkheid dat bepaalde nummers bij bepaalde levels verschijnen, kun je zelf veranderen onder de optie My Music, en natuurlijk is het hier ook mogelijk om je favoriete song direct te laten schallen.

HET IS EEN NIEUWE IMPULS VOOR JE SOCIALE LEVEN

Super Smash Bros Brawl speel je nooit alleen, zelfs niet als je in je eentje speelt.

De ervaring die je opdoet kun je namelijk mooi gebruiken als je de volgende dag tegen een vriend speelt, of online gaat. En je wilt die ervaringen ook delen, door erover te praten met klasgenoten of collega's, of door er op fora over te posten.

Je kunt je beste herhalingen en in-game foto's naar vrienden sturen, of tactieken en het ontgrendelen van extra's met ze bespreken.

Dit 'spel om het spel heen' draagt flink bij aan de fun van de Brawl-ervaring, net zoals dat bij games als GTA IV en Pokémon het geval is.

Maar natuurlijk is de beste manier om het spel met je vrienden te delen tijdens directe gevechten, met vier mensen in je huiskamer. Geen gesplitst scherm, geen online-gedoe, maar gewoon allemaal op hetzelfde scherm, lijf aan lijf. En man, wat is die game dan heftig en eindeloos spannend.

Net als bij voorganger Melee kun je Brawl blijven spelen tot de opvolger zich aandient. En als er geen opvolger komt is het ook goed, want die heb je met zo'n compleet spel als Brawl ook helemaal niet nodig.



HET IS DE ENIGE GAME DIE JE DIT JAAR ECHT NODIG HEBT

Ik wilde deze alinea eigenlijk "Het is een stickerverzameling" noemen, maar volgens mij is de boodschap zo wel duidelijk, en zo boeiend is het verzamelen van stickers en trofeeën nou ook weer niet.

Voor als de boodschap toch nog niet duidelijk is: het is alsof je met Brawl niet gewoon een game maar een hele kast vol games en aanverwante media in huis haalt.

Het is helaas niet mogelijk om het spel met een druk op de knop in een lekker wijf met twee pullen bier te veranderen, maar verder blijft er weinig te wensen over. ✪









CONCLUSIE

Niet alleen door de heerlijk verslavende en altijd weer verrassend verlopende gevechten, maar ook door alle verwennerij eromheen, is dit een game om gelukkig van te worden.



JURJEN

SCORE **92**

Hier kun je gemakkelijk honderd uur van je leven in verliezen. De knokpartijen blijven een verleidelijk soort onvoorspelbaarheid behouden, en je kunt altijd weer wat beter worden.

SUPER SMASH BROS. BRAWL
SORA / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
Wii
27 JUNI 2008
12+

DE 15 VETSTE GAMEMOMENTEN

- Het gevecht met Psycho Mantis in Metal Gear Solid. (Jeroen)
- Het complete level Shalebridge Cradle uit Thief: Deadly Shadows. Deze missie in een voormalig gesticht annex weeshuis is de meest creepy en haunting ooit gemaakt! (Jan)
- In Condemned nietsvermoedend in de spiegel kijken en plotseling die walgelijke creep achter je zien staan. (Maarten)
- De confrontatie met de dorpsbewoners in het eerste dorpje van Resident Evil 4. (Jurjen)
- De dood van Aerith in Final Fantasy VII: de schitterende CGI scene waar Sephorith haar doorkliefde, raakte mij. Emotionele verbinding met gamepersonages werd in die game naar een nieuw niveau gebracht. (Steven)
- De plottwist in KoTOR : jij bent de bad guy waarover de hele game al gesproken wordt! (Wouter, Jan)
- De maximale score van Tetris behalen (en die cartridge vervolgens in LA laten stelen. (JJ)
- Langs een raampje lopen in RE: Code Veronica waar een tak ritmisch tegenaan tikt, je schrikt even maar er is niets aan de hand. Een halve minuut later loop je er een tweede keer langs, je denkt 'oh dat is die tak' en plotseling springt er een zombie door het raam heen. HARTAANVAL!!! (Wouter)
- Toen ik de nummer 17 van de wereldranking FIFA 08 met 5-1 versloeg. (JJ)
- Erachter komen dat het mijnritje in de intro van Half-Life (1) interactief is en dat je om je heen kunt kijken! (Jan)
- De eerste keer dat ik tijdens de bèta test van WoW door een medespeler als kleine Night Elf van een rustig eilandje naar een van de grootste steden in-game werd meegenomen. Ik wist niet wat ik meemaakte! (Steven)
- Proberen de lawine voor te blijven in 1080 Snowboarding 2 White Storm. (Jurjen)
- Het moment dat je in Call of Duty 4 in het gras ligt en dat hele regiment tergend langzaam langs je heen ziet gaan. (JJ)
- 27 keer op rij winnen met Pro Evo van JJ. (Maarten)
- Medusa's kop van haar romp trekken in God of War (Jeroen)



Meet Miss July

MERCEDES PARELLADA



Age: 26
Occupation: Bus driver
Lives: Amsterdam

What kind of men do you like?
I love soldiers. I love men in uniform carrying big guns, it's so hot. There is something about how they are so put together which makes me want to get them all dirty.

Any hobbies?
Gold, I love gold. Gold jewellery, gold forks, gold miniature dogs, gold anything. I need a man who's loaded to fulfill my golden fantasies. There are so many gold things I want, like my underwear made of gold.

What's your favourite book?
I'm reading a book called, "Lonely Soldier." It's about a soldier who falls in love with a stripper from another country while at war. Her family won't let him see her because of the war.

What is a turn on?
Explosions. I love it. It's just pure power. I don't like blowing things up. But I love watching a man do it. It's so hot, it's like he's saying to me, "BAM, I will destroy you lady with my explosive love." It drives me crazy.

What are turn offs?
Men who don't blow stuff up.

What are your plans for the future?
I'd love to enlist in the army. People tell me I have a sweet voice and I think I'd be a great dispatch girl. And I could meet lots of manly soldiers and see nice explosions.

Full pictorial in next month's issue of B.C.



MAARTEN IS TELEURGESTELD

HAZE

Maarten keek al maanden uit naar de review versie van Haze, maar toen het moment daar was, kwam hij behoorlijk teleurgesteld uit het testhok. Was de nectar soms uitgewerkt?



Na de eerdere previews weten jullie inmiddels vast wel dat je in Haze in de laarzen stapt van Shane Carpenter. Je start als strijder van de Mantel organisatie, een extreem goed uitgerust legertje dat gebruik maakt van de drug nectar, met alle gevolgen van dien... De actie speelt zich af in de nabije toekomst in Zuid-Amerika en de tegenstander is het veel primitievere rebellenleger de Promise Hand.

OPGEFOKTE GASTEN

Al snel blijkt dat Shane zich niet helemaal lekker voelt tussen zijn teammaatjes van de Mantel. En terecht, want die gasten zijn echt volkomen idioot. Ze doen denken aan een groepje jonge, opgefokte fitness Amerikanen die voor het eerst op een roadtrip gaan en bol staan van de steroïden en een harde penis krijgen als ze iemand neerschieten. Volslagen overdreven gedrag, neppe emoties, achterlijk 'Hell Yeah!'-gebrul; je kent het wel. Zoniet, dan moet je Los Angeles maar eens bezoeken.
Als ze Shane dan ook nog eens constant vernederen, hem 'pussy' noemen en voor z'n ogen hulpeloze mensen afknallen, is het onze held wel duidelijk; die Mantel jongens zijn z'n maten niet, hij is anders.

PS3 EXCLUSIVE

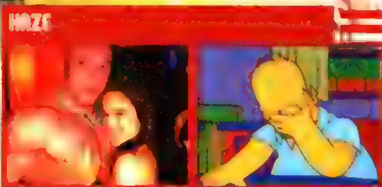
Eigenlijk is het een beetje lachwekkend of pijnlijk dat Haze een PlayStation 3 exclusive is. Alsof Xbox 360 of PC-bezitters ook maar iets missen. Call of Duty 4 heeft de lat intens hoog gelegd en daar kan Haze alleen maar naar kijken.

DESERTEUR

De leider van de tegenstander die gevangen is genomen en op het punt staat afgeschoten te worden, ziet dat ook en vraagt 'm terecht of hij wel aan de goede zijde vecht. Na een ongelukje strandt Shane in een moeras en komt hij op raadselachtige wijze terecht tussen de rebellen en... hun leider!
De beslissing is dan snel gemaakt, en omdat deze overstap al in de lucht hing, leef je als speler al vanaf de eerste minuut toe naar dit moment dat weliswaar al vrij snel komt... maar naar ik vrees voor velen al te laat. Haze is namelijk helemaal niet leuk en dat heeft een paar oorzaken.

"IN HAZE KOM JE IN LEVELS TERECHT DIE NIETS AAN HET GENRE TOEVOEGEN EN JE AL TALLOZE KEREN HEBT GEZIEN."





DE HOND EN HET WORSTJE

Hoewel het verhaal (nog net) door de beugel kan, is de A.I. bij tijd en wijlen rampzalig. Als je bijvoorbeeld uit je buggy stapt en je met je teamleden een basis ontruimt, zitten je matties van het ene op het andere moment in een nieuwe buggy een kilometer verderop. Terwijl jij dat stuk in je eentje moet lopen en je squad een seconde geleden nog naast je liep...
Nog een voorbeeld: om als Mantel Trooper je nectarvoorraad op pijl te houden, kun je twee dingen doen. Je kunt gasten blijven afschieten waardoor je de boost blijft houden en je het 'feeling good'-gevoel in stand houdt.
De andere manier is om handmatig nectar patronen van je teammaatjes af te pakken. Die hebben namelijk een hele voorraad op hun rug en jij blijkbaar niet.
Hoe dan ook; je squad loopt vaak achter jou aan omdat jij als speler de richting aan moet geven. Je kunt misschien wel begrijpen wat er gebeurt als je op zo'n moment nectar van de rug van je buddies wilt pakken en zij tegelijkertijd weer achter jou aanlopen. Precies. Alsof je een worst aan een hond z'n staart bindt...

INSPIRATIELOOS

De omgevingen zijn ook vrij inspiratieloos. In Haze kom je in levels terecht die niets aan het genre toevoegen en je al talloze keren eerder hebt gezien. Een tropisch bos met palmbomen en varens, een woestijnbasis met rebellen, scheuren met een buggy tussen rotspartijen en fabriekshallen met grote machines; ik kan je zo vijf games opnoemen die hetzelfde riedeltje afwerken.
Het feit dat je in de game je messen kunt insmeren met nectar en het gele spul z'n positieve én negatieve effecten heeft is leuk, maar de wapens zelf zijn net zo standaard als de levels.

NET NIET

Je racet binnen negen uur door de simplistisch opgezette en über lineaire singleplayer mode heen. De multiplayer doet het in dat opzicht beter, maar het blijft toch een vrij standaard shooter. Het feit dat in de testfase praktisch alle journalisten de voorkeur gaven aan het spelen met een rebel, geeft aan dat de balans ook niet helemaal in orde is.
Het enige dat misschien nog redding brengt, is het feit zijn dat je de game met vier man co-op kunt spelen, want met een pot bier (of een glaasje Fristi natuurlijk), een zak chips en een stel vrienden op de bank zijn games van dit niveau nog wel te pruimen.


Gelukkig neemt hij als tussendoortje altijd een Friesche Vlag Schok-Breaker.

HALEN ALS

- Je nog steeds denkt dat Haze de Halo voor de PS3 is.
- Je lievelingskleur net als Melvin (die reclame - jeweettoch!) geel is.
  Call of Duty 4 je niets zegt.



CONCLUSIE

[illegible]

MAARTEN

SCORE **65**

"Uitgespeeld in ongeveer negen uur.

HAZE
PLAYSTATION 3
FREE RADICAL / UBISOFT
AANTAL SPELERS: 1 - 16
OUT NOW

18+

15 JAAR GAMING TOEN


Sonic the Hedgehog CD: Sega CD (uitbreiding voor de Mega Drive): 1993


Zelda: The Wand of Gamelon: Philips CD-I: 1993


Star Wars: Rebel Assault: Sega CD / PC / Apple Macintosh: 1993


Street Fighter II: SNES : 1992


Super Mario Kart: SNES: 1993


OutRun 2019: Sega Mega Drive: 1993


FIFA International Soccer: SNES: 1994

CIVILIZATION

Iedereen van rond de dertig jaar is er mee opgegroeid: de Civilization serie van Sid Meier. Zeventien jaar na het origineel doet de serie de spelcomputer aan en peilt Jan het beschavingsgehalte.

Wat tot voor een paar jaar geleden nog onmogelijk werd gehouden, is inmiddels de normaalste zaak van de wereld. Typische PC genres hebben de spelcomputer omarmd en beginnen steeds meer terrein te winnen; RTS games als World in Conflict, Universe At War en EndWar zijn zelfs speciaal ontwikkeld voor de console.
Ook Civilization Revolution is gemaakt voor de consolegamer en dat heeft zo z'n gevolgen.

SNELLER

Ik denk dat fans van de (PC) serie, snel uitgekeken zijn op Civ Rev. De game biedt voor de veteranen simpelweg niet genoeg diepgang en mogelijkheden om je tegenstander te overtroeven. Alle basiselementen van een Civ game zijn overigens wel aanwezig maar de gameplay is veel meer actie (lees militair) georiënteerd. Kort door de bocht: of je hebt oorlog of je leeft in vrede met een ander volk.

Waar je op de PC dagen, zoniet weken bezig was om je beschaving van de prehistorie naar de space age te loodsen, kun je dat in Civ Rev vele malen sneller voor elkaar krijgen. Sterker, wanneer je een geprepareerde game kiest met een door de computer gekozen tegenstander (Game of the Week mode) kun je, als je je een beetje kwaad maakt, de vijand binnen een uur op zijn knieën krijgen. Dat is ondenkbaar in de PC games.

"DE MOGELIJKHEID OM SNELLE POTJES TE SPELEN BEVIEL ME WEL."



50% combat bonus? Dat zouden wij ook moeten krijgen na een redactievergadering.

Ook ben ik een beetje bang dat straks in multiplayer iedereen gaat racen naar een nucleaire bom om deze vervolgens op de vijand te droppen. Nee, Civ Rev is een stuk minder genuanceerd dan zijn grote PC broer.

CARTOONY

Ik moet eerlijk bekennen dat ik deze vlotte aanpak wel kon waarderen. Het zal jullie niet ontgaan zijn dat ook ik steeds vaker op de console game, en met een druk gezinsleven tientallen tripjes in binnen- en buitenland, ben ik een beetje klaar met games die minimaal veertig

CIVILISATIE OP DE SPELCOMPUTER

Puristen weten natuurlijk dat Civilization al eens op de SNES te spelen was en deel 2 ook de PlayStation (1), en dat beide games daar allesbehalve een succes werden. De besturing was totaal niet goed aangepast voor een dergelijke, typische turnbased strategiesim.
Het zijn dan ook vooral de PC versies geweest die ervoor hebben gezorgd dat Sid Meier's Civilization serie meer dan acht miljoen keer over de toonbank is gegaan.





Marie Curie een groot wetenschapper? Zeker de uitvindster van de Kip Curie.

REVOLUTION

JAN ONTDEKT EEN NIEUWE BESCHAVING



Beijing 1910. Vermoedelijk hadden ze daar toen al zo'n "aftelbord" met nog 35.770 dagen, 17 uur en 12 minuten tot de opening van de Olympische Spelen...

DE OUDE GARDE SPREEKT: RUBEN

Als strategy- en oorlogsfreak draag ik de Civ serie logischerwijs een warm hart toe. De tekenfilmaanpak in Revolution is leuk gedaan maar ik speel de serie toch echt liever op de PC.
Ik wacht dan ook geduldig op Civilization V waar Firaxis in het geheim al een tijdje mee bezig is. Ja, ja... dat wisten jullie nog niet hè?



uur 'moeten' duren. Voor titels als Mass Effect en Oblivion maak ik graag een uitzondering, maar de mogelijkheid om snelle potjes te spelen in Civ Rev beviel me wel. De nieuwe look, een cartoony/karikaturaal uiterlijk, onderstreept de luchtigere aanpak van de game. Begrijp me niet verkeerd; het spel is nog steeds verslavend en uitermate lang speelbaar, maar neemt gewoonweg veel minder tijd in beslag dan de serie van weleer.

GESLAAGD

Bekende wereldleiders die geschiedenis hebben geschreven zijn, aangenaam uitvergroot, van de partij. De sexy Cleopatra, de neus van Caesar en de krankzinnigheid van Elizabeth I komen stuk voor stuk koddig in beeld.
Iedere beschaving (zestien in totaal) heeft vanaf de start een unieke vaardigheid of unit en die moet je natuurlijk goed benutten. Over goed benutten gesproken: Civ Rev heeft de beste besturing denkbaar voor een simgame op de console. Na een paar minuten ben je één met de controls waarbij de pookjes en de schouderbuttons hun werk uitstekend doen, en je niet bij iedere handeling hoeft te denken "hoe zat het ook alweer?" Wat mij betreft is Sid Meier dan ook geslaagd in zijn opzet om een Civilization game te maken voor de (next-gen) consoles, maar van een Revolutie is echter geen sprake. ✪

HALEN ALS

- Je druk, druk, druk bent maar toch wel eens een sim wilt spelen.
- Je de overstap van PC naar next-gen console onlangs maakte.
- Je houdt van tekenfilms met een beetje diepgang.



CONCLUSIE

Het is allemaal wat simpeler en minder diepgaand, dus PC fans van de franchise hebben hier weinig te zoeken. Voor de console gamers biedt Civilization Revolution wel een aangename frisse wind in hun portfolio.


JAN

SCORE 80

Voor mensen met drukke agenda's, biedt Civ Rev vooral uitkomst in de multiplayer waar de potjes kort maar krachtig zijn. De singleplayer campagne biedt natuurlijk veel langer vermaak.

CIVILIZATION REVOLUTION
PS3 / XBOX 360 / DS / Wii
FIRAXIS / 2K GAMES
SPELERS: 1 - 4
OUT NOW

12+



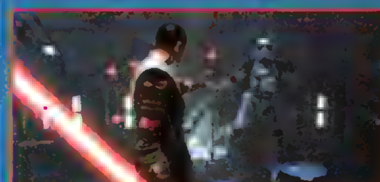


Aan haar domme hoofd te zien, kiest ze voor de 'Enter a customized name' rivier.

15 JAAR GAMING NU


Sonic Unleashed: PS3 / Xbox 360 / Wii: 2008


The Legend of Zelda: Twilight Princess: Wii: 2006


Star Wars: The Force Unleashed: PC / PS3 / Xbox 360: 2008


Street Fighter V: PS3 / Xbox 360: 2009


Mario Kart Wii: Wii: 2008


OutRun: Coast 2 Coast: 2006 PC / Xbox / PS2


FIFA 08: Xbox 360 / PS3 / PC: 2008

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE

Het zal toch niet zo zijn dat een filmgame goed is? Nee, dat kan niet... Toch J.J.?



Een paar maanden geleden werd ik in Parijs prettig verrast door de inhoud en de uitwerking van The Bourne Conspiracy (TBC). Geen snelle afraffel-shit, maar een lekker en goed uitziend action adventure (zonder Matt Damon) bestaand uit 60% vechten, 35% schieten en 5% racen.
Ik noemde TBC op TV zelfs een van de beste games voor deze zomer. Die uitspraak wil ik bij deze terugtrekken, want dat is te veel eer. Maar Sierra heeft wel een klein kunstwerkje afgeleverd. Want, echt waar, deze filmgame is het waard gespeeld te gaan worden.
TBC brengt wat het belooft: een knalharde, snelle en pakkende interactieve film, die net zo lekker wegspeelt als de filmserie zelf. En hoe vaak kun je dat nu zeggen? Ik zit al zo'n zeven jaar bij de PU, en ik heb die woorden in ieder geval nog nooit in de mond genomen.

DISCUSSIES

Dat ik een hoog cijfer aan TBC geef, leverde op de redactie flink wat discussie op. Iedereen zag dat TBC geen bullshit was, maar een tachtig? Kwam de game in vergelijking met de absolute top op dit gebied niet wat te kort voor dat cijfer? Games als Drake's Fortune, Ninja Gaiden 2 of God of War 2 boden veel meer afwisseling, diepere gevechten, heerlijke bizarre eindbazen, etc.
Ik op mijn beurt zeg dan (en dat is echt iets waar meer mensen bij stil moeten staan) beoordelen ze de game dan wel op wat het is? TBC is een game gebaseerd op een film (in dit geval meerdere films) en geen action adventure gebaseerd op de onbegrensde fantasie van een developer.
Sierra zit vast aan bepaalde raamwerken. De Bourne-films scoren door het sterke verhaal, de pakkende achtervolgingen en de mooi geregisseerde vechtscènes, zonder dat het een platte Steven Seagal-vertoning wordt en je honderd man per minuut de nek breekt.
Tuurlijk had Sierra ook de fantasie kunnen gebruiken en Jason Bourne superpowers kunnen geven of een suit waardoor hij onkwetsbaar wordt. Er had met bazooka's geschoten kunnen worden in plaats van revolvers en mitrailleurs. Ze hadden ook gigantische dino's kunnen laten opduiken, maar dan hadden we weer geroepen dat de game niks meer met de films te maken had. Sierra heeft gewoon getracht om zo dicht mogelijk bij de vibe en de actie van de Bourne-films te blijven en daar vervolgens het maximale uit te halen. En dat is ze gelukt. Wie het tegendeel beweert, kan van mij een take-down op zijn strottenhoofd krijgen.



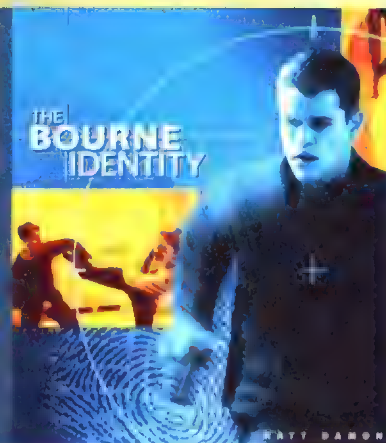
BRUUT

Zoals ik eerder aangaf, bestaat TBC voor 60% uit vechten, 35% uit schieten en 5% uit racen, en gelukkig is het belangrijkste onderdeel van de game erg goed uitgewerkt.
Het knokken verloopt vrij simpel, maar kent toch redelijk wat afwisseling. In totaal heb je drie knoppen nodig om te trappen, te slaan en te

> "DIT HEEFT EEN FILMGAME BIJ MIJ NOG NOOIT EERDER GEPRESTEERD."

GEEN MATT DAMON, EN TOCH OOK WEER WEL

Hij zit er dus niet in, onze Matt. Toen ik in Parijs was, werd als reden gegeven dat de man geen zin meer had in een nieuw deel. Wat ik nog al vaag vond, want a. hij krijgt er een bak geld voor, en b. de films zijn niet bepaald van Steven Seagal-niveau. Het is dus niet dat ie afglijdt...
En ik had gelijk, want nu doet ie dus toch weer wel mee. In de nieuwe film dus en niet in de game. Een gemis? Ik vind van wel. Niet dat ik onze Matt nu zo'n bikkel vind, maar die knakker die ze nu opvoeren als Jason Bourne is wel de meest standaard gast die ik ooit ben tegengekomen in een game.
Waarom lijken al die helden zo op elkaar? Het is niet het zieke broertje van Max Payne. Een clean cut, nice American guy. Zo eentje waar je moeder blij van wordt als je die als meisje in huis haalt. Daarnaast is de game echt gemaakt voor de Bourne-fans en die zullen Matt Damon zeker missen. Klein minpuntje dus.





J.J. IS VERRAST

CONSPIRACY





HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

blokken. De volgorde en de positie waarin je staat, bepaalt hoe je moves er uitzien. Als je take-down meter volloopt dankzij een paar vette combo's, kun je met een druk op de knop een take-down uitvoeren. Een take-down move is, behalve bij de eindbazen, feitelijk een finishing move waarbij je gebruik maakt van de omgeving. Je positie bepaalt dus de move.
Elke omgeving kent een aantal verschillende take-downs en ze zijn allemaal even bruut. Hoofd door een raam, hoofd tegen een kast, met een dik boek iemands harses kapotslaan, etc.
Tenslotte heb je ook nog een flink aantal quick-time events waar je gewoon snel op een knop moet rammen om bijvoorbeeld een move van je opponent te counteren. Ik heb echt genoten van de vechtacties. De game heeft een enorm tempo en sleurt je aan je kraag van battle naar battle. En hoewel je in het begin misschien wat moeite hebt met het vechten (gebruik het blokken en wacht op je kans!!!), zul je je al snel echt de ster voelen in je eigen actiefilm. En dat is toch de bedoeling van een filmgame, of niet?

NEP

Ik sla het shootergedeelte even over, want daar wil ik straks even over zeiken, en kom op het racen. Waar ik ook weer snel klaar mee ben, want rijden doe je echt maar heel sporadisch, met steeds als doel bepaalde stukjes weg af te leggen binnen een bepaalde tijd. Het werkt op zich prima voor een game die geen racer is, maar het is weinig bijzonder.
Dat is bij het shooter-gedeelte wel anders. Daar heeft Sierra een beetje misgekleund. Men werkt overduidelijk met het Gears of War-schuilsysteem en dat is hortend en

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY



stotend uitgewerkt, met als gevolg dat je niet echt soepel van obstakel naar obstakel kunt springen.
Een groter minpunt is echter het tref-systeem van de CPU's. Je moet iemand echt tien keer in zijn flikker schieten voor hij dood is. Ook als je hem in zijn hoofd raakt, gebeurt er soms weinig. Op een gegeven moment weet je het en hou je daar wel rekening mee, maar het blijft nep. Je raakt hem drie keer in zijn buik en hij loopt door en de vierde keer is ie opeens dood.

NATTE SCHEET

Een ander minpunt(je) is het verhaal, dat deels voortkomt uit de fantasie van Sierra en deels uit de films. De echte Bourne-kenner zal zeker veel scènes en omgevingen uit de films herkennen en daarvan genieten.
Probleem is echter dat de speler zo allemachtig hard door het verhaal gesleept wordt en dat men zoveel actie en zo weinig verhalende stukjes in de game gestopt heeft, dat als je niet veel van de Bourne-serie weet, je dat zeer waarschijnlijk na het uitspelen van deze game nog niet weet.
Tenslotte is daar het eind. Ik ga niks verklappen, maar de game werkt prima naar een climax toe en kent een paar brute eindbazen waarvoor je echt skillz moet bezitten, maar het laatste gevecht, voelde toch een beetje als een natte scheet.

BIG SMILE

Ik had van te voren bepaald wat deze game voor me moest brengen. En dat was dat de game dicht bij de vibe en de actie van de game moest blijven en dat het zou spelen als een Hollywood-film: snel en flitsend. Sierra heeft me dat grotendeels gegeven. De game dendert in een sneltreinvaart aan je voorbij, zit vol heerlijke gevechten, kent helaas een wat minder uitgewerkt shootergedeelte, maar aan het eind had ik een big smile op mijn gezicht en een lekkere dag gehad, en dat heeft een filmgame bij mij nog nooit eerder gepresteerd.



CONCLUSIE

Hou je van stevige actie en ben je fan van de Bourne-films, dan is dit een prima aankoop. Gewoon een goede filmgame en dat is ook wel eens leuk om te zeggen.



JJ

SCORE 80

Als je een beetje doorramt, ben je er in een uur of zeven doorheen. Dat is kort, maar als je alle films uit de Bourne-serie nieuw op DVD koopt, ben je net zoveel geld kwijt [illegible].

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY
PS3 / XBOX 360
SIERRA / VIVENDI
OUT NOW

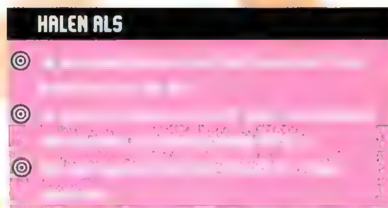
16+



OPOONA

Het verdelen van games is soms lastig, maar wanneer de hoofdrol in een spel wordt gespeeld door een gedrongen kaal mannetje, dan gaat de game natuurlijk naar Jurjen. Helemaal als het een exclusieve RPG op de Wii betreft.

Opoona doet denken aan bepaalde Japanse console-RPG's die in de jaren negentig populair waren. Zo word je in de buitenwereld om de haverklap aangevallen door vijanden die pas zichtbaar worden als het gevecht is begonnen, en blijven ze je rustig aanvallen als jij door je menuutjes bladert om een speciale aanval te selecteren, of dat ene genezende middeltje te vinden.
Tja, zo ging dat vroeger. Maar niet alles aan Opoona is ouderwets. De vormgeving is bijvoorbeeld best wel hip. Meest eigenzinnige element is hoofdrolspeler Opoona himself, een kordaat bewegend kaalkopje met boven zijn hoofd een zwevend balletje dat als wapen functioneert.



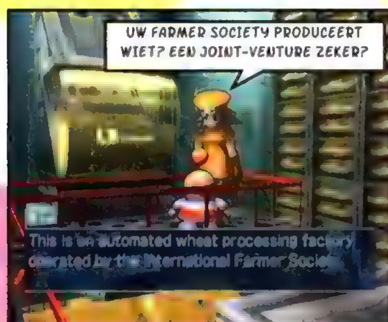
HALEN ALS



BONBON

Dat balletje heet een Bonbon. Je hoeft deze niet in menu's te selecteren maar kunt hem opladen en wegschieten met de Analoge Stick van de Nunchuk.
Je kunt de Bonbon versterken en speciale vermogens geven, en het is ook mogelijk om de baan van de Bonbon te veranderen door de stick naar links of rechts te drukken.
Het voegt enige interessante keuzes en een vleugje actie toe aan gevechten die verder volgens de statische standaard verlopen.
Het is een soort beurtelings vechten waarbij je niet hoeft te wachten tot je aan de beurt bent, maar tot de energie van je Bonbon weer is opgeladen.
In Opoona spelen de gevechten overigens een minder grote rol dan gebruikelijk. Je bent minstens zoveel tijd kwijt met allerlei alledaagse klusjes om in het avontuur en je persoonlijke groei te vorderen.







POOLSE STOEPHOER

Je moet bijvoorbeeld op een Shenmue-achtige manier praten met personages die doorverwijzen naar andere personages. Je zult ook allerhande baantjes moeten aannemen om verder te komen.
De muur van bureaucratie waarop je stuit op het moment dat je een baantje wilt aannemen - je wordt van loket naar loket gestuurd als een Poolse prostituée die een pretpark wil openen in communistisch China - vond ik aanvankelijk vrij weerzinwekkend. Maar gaandeweg het avontuur ging ik het accepteren als excentriek onderdeel van het spel.
Zestig verschillende baantjes, zoals hotelbediende, detective en reddingswerker laten je repetitieve maar grappige dingen doen.

"JE WORDT VAN LOKET NAAR LOKET GESTUURD ALS EEN POOLSE PROSTITUÉE DIE EEN PRETPARK WIL OPENEN IN COMMUNISTISCH CHINA."

SAAI

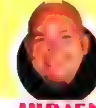
Een groot deel van het spel speelt zich af in buitenaardse 'Domes', gebouwen die door hun klinisch witte huisstijl doen denken aan ziekenhuizen. Buitenwerelden bevatten de uit het genre overbekende bossen en lavagrotten maar ook blauwe woestijnen.
De tekenfilmachtige stijl is eenvoudig en een tikje saai maar op een vreemde manier toch ook wel weer overtuigend en consistent.
En dat geldt eigenlijk voor het hele spel. Opoona is traag, saai en repetitief, maar dit alles op een sympathieke manier. Dit is geen spel voor de snelle trek of hyperactieve puber; het is een spel gemaakt dóór mensen met liefde voor de traditionele RPG vóór liefhebbers van de traditionele RPG.
Zij zullen de fenomenale soundtrack van Sakimoto ook zeker waarderen.





CONCLUSIE

Als je het vele heen-en-weer-geloop en de willekeurig beginnende gevechten eenmaal hebt geaccepteerd, begint de fascinatie voor de avonturen van de eigenzinnige Opoona te groeien, en raak je gemakkelijk een beetje verliefd op dit spel.



JURJEN

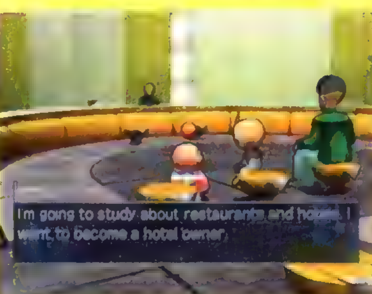
SCORE **70**

De liefde mag even duren, want je bent hier minstens dertig uur mee zoet, en als je alles wilt halen, ga je al snel richting de honderd uur.

OPOONA
Wii
OMEGA FORCE / ARTEPIAZZA / KOEI
1 SPELER
OUT NOW
3+

HOTELBEDIENDE

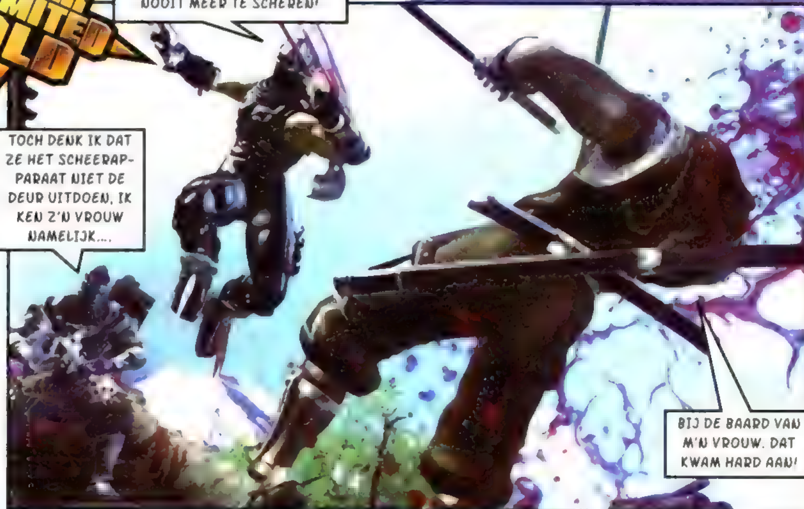
Een van je eerste baantjes is dat van hotelbediende. Je moet een bestelling aannemen en onthouden, de bestelde gerechten in een doos doen en naar de juiste kamer brengen. Het enige wat mis kan gaan, is dat je een vergissing maakt, of onderweg botst met een hotelgast, waardoor de gerechten door elkaar worden gehusseld.
De op geweld verzotte gamer zal zich nogal oenig voelen als hij dit soort kinderachtige klusjes vijf keer achter elkaar moet doen, maar op een vreemde manier is het toch charmant en onderhoudend. En in ieder geval eens wat anders dan het vechten met monsters.



NINJA GAIDEN II

Bereid je voor op de hardste, gruwelijkste, ziekste, snelste actie die vandaag de dag in videogames is te vinden. Steven trekt als Ryu Hayabusa zijn strakke glimmende ninjapak weer aan, en één ding is zeker: er zullen koppen rollen!





Een gewetensvraag die ik mezelf moet stellen tijdens het schrijven van deze review, is of het terecht is een game die soms lijdt onder gebrekkige cameravoering toch van een dikke score te voorzien. Is het eerlijk om een technisch mankementje door de vingers te zien omdat (los van de overige hoge kwaliteit van de game in kwestie) er een bepaalde vonk is overgesprongen tussen game en redacteur?

> "JE ZULT VLOEKEN, MET DE CONTROLLER SMIJTEN, EN TOCH IS HET VAN BEGIN TOT EIND PUUR GENIETEN."

DE CAMERA

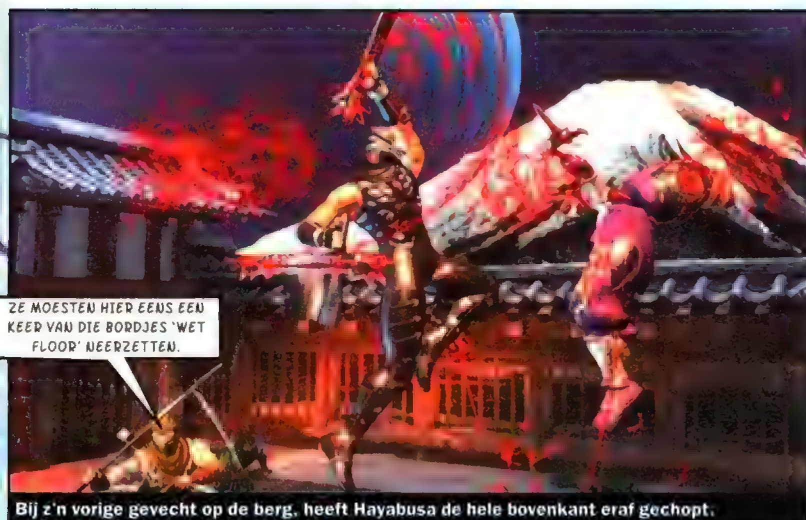
Er is geen eenduidig antwoord dus ik kies er in dit geval voor om vergevingsgezind te zijn en de camera die regelmatig liefde van de speler nodig heeft, te omarmen.
Je zult de camera met name in kleine ruimten en omgevingen handmatig moeten bijstellen (wat met een analoge knuppel gebeurt) of achter Hayabusa moeten centreren met een druk op de knop.
Dit is een activiteit die in het eerste level nogal wat aandacht vraagt maar het duurt niet lang voordat dit tweede natuur wordt en de worsteling met de camera aanvoelt als een samenwerking.
In feite stamt dit probleem uit het vorige deel voor de Xbox, waar ik er uiteindelijk ook prima mee kon omgaan. Bovendien is de soms



GRAFISCH DETAIL

Ninja Gaiden op de Xbox was naar mijn mening grafisch het hoogtepunt van de lompe zwarte doos. Ninja Gaiden II wordt op de 360 echter omgeven door vele zware jongens op visueel gebied en is daardoor minder uniek.
Dat neemt niet weg dat de graphics van dit tweede deel veel bijzondere elementen kennen. Veel van de omgevingen zijn niet alleen mooi vormgegeven, ze schitteren eveneens dankzij allerlei grafische foefjes. En ondanks de klinische en strakke stijl van Team Ninja zijn met name de personages die op leeftijd zijn, voorzien van getekende gezichten, in tegenstelling tot de strakke huidjes van het jonge grut.





Bij z'n vorige gevecht op de berg, heeft Hayabusa de hele bovenkant eraf gechopt.



onhandige camera vooral het gevolg van de supersnelle actie, niet van nalatigheid van de programmeurs.

MASOCHISTISCH

Een tweede 'probleem' waar menig gamer over struikelde in het origineel van Ninja Gaiden op de Xbox, was de genadeloze vaardigheid van de tegenstanders die menig aspirerend ninja met de staart tussen de benen richting moeders hebben gejaagd.
Hier kan ik kort over zijn: de hoge moeilijkheidsgraad van Ninja Gaiden is godzijdank eveneens aanwezig in dit tweede deel. De uitdaging is onderdeel van de geweldige ervaring. De beloning als je een reeks vijanden of bikkelharde eindbaas hebt verslagen, is een gevoel van voldoening die concurrenten als Devil May Cry en God of War niet kennen.
De leercurve is een tikkeltje subtieler in dit tweede deel en het regenereren van energie is een enorme hulp. Dat betekent simpelweg dat het niet de eerste eindbaas is die de deur dicht gooit voor ongeoefende spelers, zoals in het vorige deel, maar dat het tweede eindbaasgevecht duidelijk maakt dat het spelen van Ninja Gaiden II een serieuze aangelegenheid is.
Je zult vloeken, met de controller smijten, eventueel een traantje laten uit frustratie, en toch is het van begin tot eind puur genieten. Althans, zo ervaar ik Ninja Gaiden II. Misschien ben ik een beetje sadomasochistisch? Nu ik er over nadenk... ik vind boos kijkende dames in strakke leren pakjes ook niet verkeerd.

BLOODY MESS

De meester onder de ninja's pijnigt echter niet alleen de speler, ook zijn tegenstanders moeten het zwaar ontgelden. Heel zwaar. Het vorige deel bereikte Europa met groen bloed en de rondvliegende afgehakte hoofden uit de Japanse en Amerikaanse versies waren ver te zoeken. Ninja Gaiden II wordt echter in al zijn bloederige glorie uitgebracht.
Ditmaal zijn het niet alleen de hoofden die met chirurgische precisie verwijderd kunnen worden, ook alle ledematen en overige delen van de romp worden door Ryu's vlijmscherpe zwaard te grazen genomen. En als je met een lompe staf aan het rammen bent en flink je best doet, dan spatten vijanden uit elkaar in een bloederige explosie. Hayabusa maakt geen grappen en dit tweede deel maakt duidelijk dat je hem beter te vriend kunt houden.
Je zult jezelf regelmatig temidden van een verzameling lijken vinden, met reusachtige bloedvlekken van muur tot muur, om vervolgens koelbloedig je wapen schoon te vegen en op te bergen.

ZELFDE BASIS

Eerlijk is eerlijk, de gameplay is in grote lijnen ongewijzigd gebleven en de belangrijkste vernieuwing vinden we in de wapens. De nieuwe wapens gebruiken uiteraard de gameplay van het vorige deel als basis en zijn dus onderhevig aan dezelfde gameplay principes als de terugkerende wapens.
Ik maak graag de vergelijking met Ninja Gaiden en fighting games, omdat beide de aanwezige personages voorzien van een grote hoeveelheid verschillende combo's. Omdat Hayabusa met wapens werkt, is een vergelijking met Soul Calibur snel gemaakt. Schakelen tussen wapens in Ninja Gaiden zou je dan kunnen zien als het kiezen van een ander personage in een fighting game.
Zo voelt Ninja Gaiden II dus aan als een nieuw deel binnen een fighting game serie, dat gebruik maakt van dezelfde gameplay als basis (acrobatische moves, counter aanvallen, blokken en ontwijken, Ninpo magie en het opzuigen van orbs) en bekende gezichten laat terugkeren evenals enkele nieuwe personages introduceert.
Itagaki-san heeft laten weten klaar te zijn met de Ninja Gaiden serie, en dat is misschien maar beter ook. De serie kwam namelijk al tot een hoogtepunt in de geniale eerste remake en dit tweede deel is 'slechts' een voortzetting van die geslaagde gameplay.



CONCLUSIE

Ik ben Team Ninja erg dankbaar voor zowel het origineel als de kans om nu wederom die ongeëvenaarde actie te beleven in een gloednieuw avontuur.

STEVEN

SCORE **92**

Ninja Gaiden II kent genoeg chapters om je vele uren bezig te houden. En omdat je niet zo maar door de game heen walst, en een tweede keer spelen ook interessant is, kun je vele tientallen uren jouw ninjatechnieken finetunen.

NINJA GAIDEN 2
XBOX 360
TEAM NINJA / TECMO
1 SPELER
OUT NOW

18+




Zo'n oorsmeer proefboring is in 't begin altijd een beetje pijnlijk.



HALEN ALS

- Geen berg je te hoog is.
- Je lacht om de tegenstanders in God of War en Devil May Cry.
- Je niet ongemakkelijk wordt van mannen in strakke glimmende ninjapakken.

NINJA GAIDEN 2



OPNEMEN VAN ACTIES

Ongetwijfeld tot groot ongenoegen van Meneer Gates was Team Ninja niet te porren voor enige vorm van online gameplay.
Om toch een mooi Xbox Live labeltje op de case te mogen plakken, is er een opneemfunctie aanwezig waarmee spelers beelden van hun vette acties en high scores online kunnen zetten.
In elk ander spel had ik dit slap gevonden maar in Ninja Gaiden heeft dit zeker een meerwaarde, want Ninja Gaiden is niet alleen het vetste en spectaculairste spel om te aanschouwen, het dient ook als prima hulpmiddel om achter strategieën van bepaalde vijanden te komen. Een leuk extraatje dus.

KONAMI

SCHRIJF JE NU IN VOOR INTERNATIONALE TOERNOOIEN!
WWW.NEWTRACKANDFIELD.COM

New International TRACK & FIELD™

KLAAR VOOR DE START, GA ONLINE, AF!



Met New International Track & Field voor de Nintendo DS kun je het opnemen tegen andere atleten over de hele wereld. Met het handige en unieke online ranking systeem van de game, kunnen spelers proberen wereld record houder te worden in 24 verschillende activiteiten, van verspringen en 110 meter hordelopen, tot scherpschutten, fietsen en gewichtheffen. Spelers kunnen ook deelnemen aan officieel georganiseerde toernooien waar ze prijzen kunnen winnen, terwijl een scala aan herkenbare Konami gezichten gedeblokkeerd kunnen worden door specifieke prestaties. Ben je klaar om voor goud te gaan? De wereld ligt aan je voeten...



www.konami-europe.com/games

7+ SUMO NINTENDO DS lite

BOOM BLOX

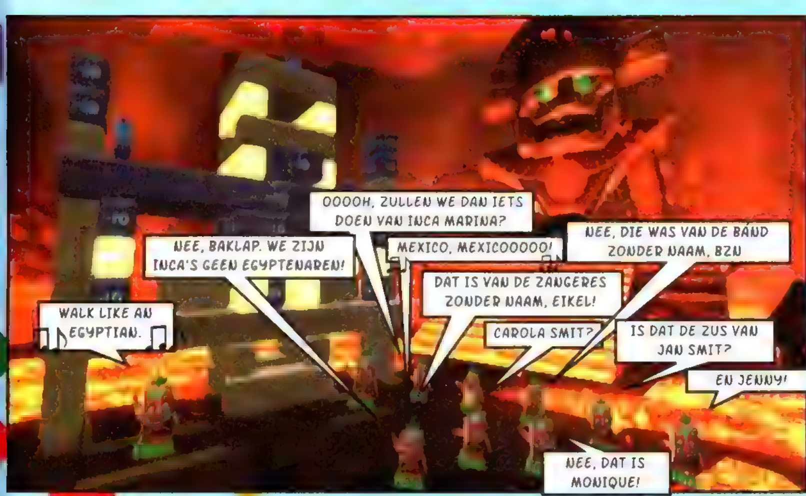


POWER UNLIMITED GOLD

Jurjen heeft wel eens een baksteen door de ruit van een nieuwbouwwoning gesodemieterd. Gewoon, om te kijken hoe het was. Hoe het was? Het was fantastisch. Hij vond het nog beter voelen dan hij had verwacht.

Het gevolg van die baksteen door die ruit was heftig, en dat maakte het fantastisch. Want hoe heftiger het gevolg, hoe machtiger ik mij voel, als veroorzaker van die ellende.
Het is het overweldigende genot van





> "HET ULTIEME CAUSALITEITSORGASME., MET DE ZWAARTEKRACHT ALS JE VRIEND."

de causaliteit. Oorzaak en gevolg, makkers.
Schijnt overigens een typisch mannending te zijn. Ik zie tenminste zelden vrouwen in de weer met bakstenen, gastoeters, vuurwerkbommen en pijnlijk ferme handdrukken. Ik zie het zo: vrouwen kunnen nieuwe mensen op de wereld zetten, dus die bestaan sowieso.
Wij mannen willen ook iets hebben om ons bestaan te bevestigen, en dus gooien wij stenen door ruiten, schreeuwen op vergaderingen door elkaar heen, of spelen Boom Blox met onze makkers.

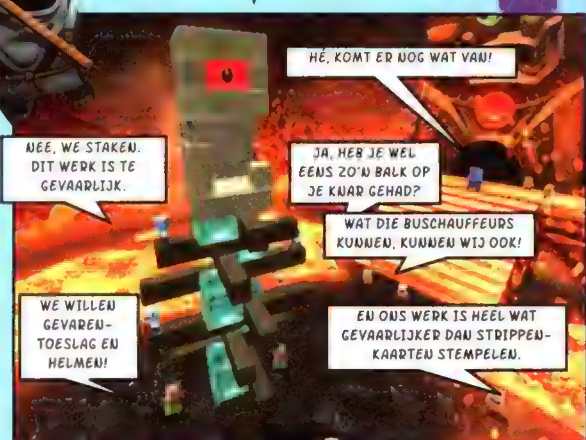
CAUSALITEITSORGASME

Makkers, wat een machtig mooie game is dat Boom Blox. Het is ook echt een game, geen video. Het ziet er allemaal niet uit, en zo zie ik het graag. Zolang de blokjes maar mooi vallen en torens overtuigend instorten. En makkers, wat vallen die blokjes mooi, en wat storten die torens overtuigend in.
Draai het scherm hoe je wilt. Richt ergens op de onderkant van de toren met de afstandsbediening. Zet het vizier vast met de A-knop. Maak een werpende beweging en laat de A-knop los. De snelheid van je zwiep bepaalt de vaart van de bal.
En boem gaan die blokjes. Ik bedoel BOEM! BOEM! BOEM! GEWELD! GEWELD, DESTRUCTIE EN BOEM! Jawel makkers, dat was een kettingreactie. Ook wel bekend als het domino-effect. Het ultieme causaliteitsorgasme, met de zwaartekracht als je vriend.



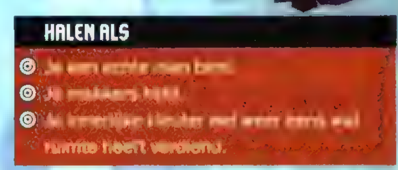
MARCHERENDE BLOKKENLEGERS

Er zitten best veel blokken in dit spel. Grote blokken, kleine blokken, chemische blokken die ontploffen als ze elkaar raken, bomblokken, die bij het minste of geringste al ontploffen, wandelende blokken, blokken die eruitzien als schapen, je moeder of pinguïns. Je gooit ze allemaal aan gruzelementen met tennisballen, bowlingballen en bommen. Dit doe je in uiteenlopende omstandigheden. Er zijn puzzels waarin je alle edelstenen moet laten vallen met zo weinig mogelijk worpen. Er zijn adventure-levels waarin je marcherende blokkenlegers moet vernietigen of een kasteel moet aanvallen. Er zijn Jenga-levels waarin je blokken kunt grijpen en eraan trekken met een handje.
In je eentje ben je met dit alles zo tien uur zoet. Je kunt ook proberen overal gouden medailles te halen, dan blijft het nóg wel tien uur leuk.



INNERLIJKE KLEUTER

De aantrekkingskracht op de lange termijn schuilt in een flink aantal multiplayer games, die uiteenlopen van 'mwah' tot 'fucking briljant, ik hou van jullie, laten we het nog eens doen'.
Om alles uit dit spel te halen, heb je dus een stel makkers nodig. Dat mogen ervaren makkers zijn, maar nieuwkomers zijn ook welkom, want Boom Blox is even laagdrempelig als aanstekelijk. Je laat eens zien hoe je zo'n groepje torens met een enkele bal naar de verdoemenis smijt, en elke man snapt wat er van hem wordt verlangd.
Een kleuter begrijpt het, voorzover hij al een beetje een man is. En een man begrijpt het, zolang hij zijn innerlijke kleuter nog niet de nek om heeft gedraaid.
Laat ruiten van nieuwbouwwoningen met rust, haal dit spel in huis, ontdek de zin van je leven en geniet ervan, makkers. ✪



HALEN ALS

- Je een echte man bent.
- Je makkers hebt.
- Je innerlijke kleuter wel weer eens wat ruimte heeft verdiend.



GEEN WITTE HAAIEN

Steven Spielberg heeft zijn naam aan dit spel verbonden. Hij schijnt het bedacht te hebben. Maar verwacht geen buitenaardse wezens, witte haaien, hartverscheurende taferelen of andere verwijzingen naar Spielberg films. Het draait hier simpelweg om blokken, en de ballen om ze omver te gooien.



CONCLUSIE

Seks is lekker, bier ook, parachutespringen is oké, maar uiteindelijk schenkt niets zoveel voldoening als het vernietigen van hoge bouwwerken. Als er bij jou wel eens makkers over de vloer komen, moet je zorgen dat je dit spel in huis hebt.

JURJEN — SCORE **90**

Tien tot twintig uur fun in je eentje. Met makkers blijf je eindeloos genieten.

BOOM BLOX
WII
ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

DE PRIJZEN!!!

Deze bedrijven feliciteren de PU met z'n 15-jarig bestaan en zorgen met z'n allen voor een vet prijzenpakket voor de PU-lezers!



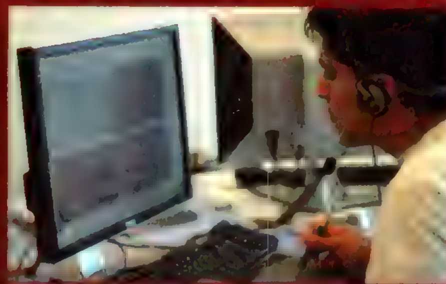
QANTM CURSUS 3D GRAPHICS & ANIMATION TWV EURO 3.600,00

qantm
COLLEGE
AMSTERDAM
SCHOOL FOR GAME DESIGN AND DEVELOPMENT



www.qantm.nl

In deze opleiding leer je in 6 maanden (part-time) de basis van het werken in 3D met behulp van Autodesk Maya. Deze korte opleiding kan je eerste stap zijn in de games industrie, en sluit bijvoorbeeld prima aan bij de volledige Bachelor Degree in Interactive Animation (Game Design) van QANTM College.



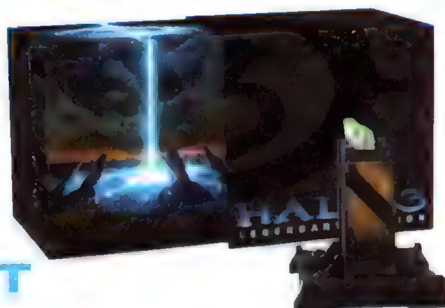
PsxShop

LCD&PLASMA

PSXSHOP 37INCH LCD TV LE37R82X VAN SAMSUNG

www.psxshop.nl www.lcdenplasma.nl

Bmm games
Begijnenstraat 9B - Beverwijk - www.bmmgames.nl



BMM XBOX 360 + HALO 3 PAKKET + MASTERCHIEF HELM

www.bmmgames.nl

NEDGAME WAARDEBON TWV EURO 200,00

www.nedgame.com



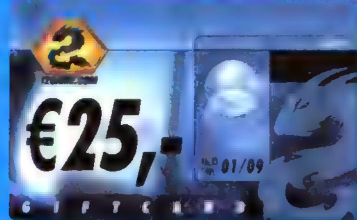
NEDGAME
Your No. 1 Gamestore !

AKAI

AKAI (IMPORTEUR ELMARC)
IPOD PLAYER
www.akai.nl







12GAME
1 X KRATOS POP
10 X GIFTCARD
TWV EURO 25,00
www.12game.com







GAMEPLAYER

GAMEPLAYER
DS LITE + 2 X GIFTCARD TWV EURO 40,00
www.gameplayer.nl

FUTUREZONE
5 X WII GAMES (O.A. RESIDENT EVIL/NFS)
2 X XBOX 360 GAMES
(MADDEN 08/ TIGER WOODS)
www.futurezone.nl

FUTURE ZONE

Nintendo®



NINTENDO
5 X WII SUPER SMASH BROS. BRAWL
+ GAMESCHARACTER POP
www.nintendo.nl



TOP SPIN 3



Hoewel de titel aangeeft dat het om een derde deel van een serie gaat, heeft Top Spin 3 volgens Maarten niets met z'n voorgangers te maken...

Sinds 1972, het jaar dat Pong uitkwam, is er op het gebied van (tafel)tennisgames eigenlijk maar weinig veranderd. Er zijn slechts wat slagen toegevoegd en je bekijkt het veld vanuit een andere hoek, maar altijd bleef het slechts een (simpel) videospelletje. Met Top Spin 3 gaan we echter voor het eerst écht tennissen.

"IK KAN NIET WACHTEN TOT IK ONLINE KAN GAAN MEPPEN!"

ROER OM

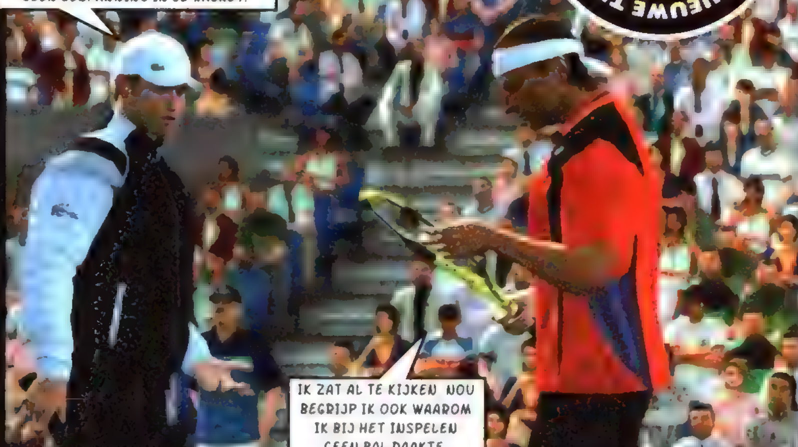
Bij vrijwel alle eerdere tennisgames sloeg je de bal door op een knop te drukken. Hield je 'm van tevoren ingedrukt, dan laadde je de swing op en mepte je harder. Top Spin 3 gooit het roer totaal om. Zodra een bal je richting op komt, hou je de knop van de slag ingedrukt, loop je richting de plek waar de bal komt, en laat je de knop los (!) zodra de bal de grond raakt. Vanaf dat moment zet je de swing pas in en kies je een richting waar dat harige, gele ding naartoe moet. Laat je te vroeg los, dan krijg je een pisboogballetje. Ben je te laat, dan mis je de bal en zie je je speler via een houterige animatie in de lucht rammen.

TENNISSCHOOL

Dit klinkt niet al te ingewikkeld, maar dat is het wel. Want je bent constant bezig met je slag en de exacte timing daarvan. Ik denk dat ik de eerste tien ballen niet eens geraakt heb, maar ik was dan ook zo eigenwijs om gelijk aan de Carrière mode te beginnen, in plaats van aan de extreem duidelijke tutorial die de Tennisschool wordt genoemd. Die heb je echt nodig, want met alleen raak slaan, kom je er niet. Je moet de goede richting kiezen, rekening houden met de positie van je tegenstander en op je voetenwerk letten. Sta je te dicht op de bal, dan stuitert hij tegen je kanis aan. Top Spin 3 leert iedereen dat na je slag de actie gewoon doorgaat. Anticipeer waar de tegenstander naartoe gaat slaan, kom naar het net toe of ga juist iets achter de baseline staan.

RISICO SHOTS

Ik geef je alvast een waarschuwing: TS3 is pittig. Zo pittig dat je echt rekening moet gaan houden met de minder sterke punten van je tegenstander, zoals een zwakke backhand. Ben je eenmaal gewend aan het nieuwe slaan, dan kun je gaan stoeien met de powershots, die in dit deel, vanwege het ontbreken van metertjes op het scherm, totaal op gevoel gaan. En dan beginnen de "problemen" pas echt. De bal reageert immers zo sterk op de analoge stick dat je de eerste vijftig riskshots gegarandeerd buiten de lijnen slaat. Op een gegeven moment moet je die krachtige shots echter wel gaan gebruiken om openingen te forceren, want anders loop je tegen ellenlange rallies aan waar je speler vermoeid van wordt. Je zelf aangemaakte personage begint te zweten, z'n wangetjes worden rood en de hartslag gaat omhoog. Je begrijpt dat je spel hier niet echt beter van wordt.





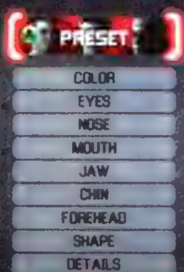
GENIETEN

TS3 ziet er grafisch fantastisch uit. Zweet sijpelt, haren wapperen en shirtjes worden vies zoals zelden eerder vertoond. Toegegeven; TS3 is even wennen en kan qua sfeer en emoties misschien wat beter, maar als je de besturing onder controle hebt en je geconcentreerd speelt, is het gevoel na een gewonnen wedstrijd zó intens. Man, ik kan niet wachten tot het spel uit is en ik online kan gaan meppen!

MAAK JE EIGEN SPELER

Hoewel veel bekende tennisnamen aanwezig zijn, is het leukste natuurlijk om zelf een tennisser te creëren in de uitgebreide customization tool. Je kunt zelfs het geluid selecteren dat de speler maakt tijdens z'n slagen. 'Oeah', 'Uhhg' of 'Hnnngha.' Natuurlijk is dit bij het aanmaken van een vrouwelijke speler het grappigst.
De carrière is heel bruut waarbij je begint als lulletje rozenwater op een achteraf baantje om vervolgens naar de grote toernooien te werken. Je krijgt ervaringspunten waarmee je jezelf kunt verbeteren en geld waarmee je kleding, schoenen en rackets kunt kopen... of een bezoek aan de schoonheidspecialist kunt brengen.

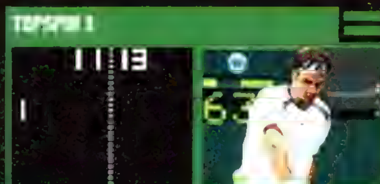
PLAYER CREATOR
CHANGE FACE





HALEN ALS

- Je de beste tennisgame van het moment wilt spelen.
- Je de Wimbledon kriebels te pakken hebt.
- Je van uitdagingen houdt.





CONCLUSIE

Top Spin 3 is niet perfect, maar wel de beste tennissimulatie die er bestaat. Elke serieuze tennisliefhebber moet zich hierin verdiepen.



MAARTEN

SCORE 88

[illegible] speelbaar

TOP SPIN 3
PAM / 2K SPORTS
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii
1 - 4 SPELERS
24 JUNI 2008
3+

OVERLORD: RAISING HELL

STEVEN ZIET DAT SLECHT GOED IS

Aangezien we nog even moeten wachten op Killzone 2 gaat de eer van eerste Nederlandse videogame op de PlayStation 3 naar de jongens van Triumph. Steven constateert dat de wrede wereld van Overlord er op de PS3 een helse dimensie heeft bij gekregen.

Overlord is vorig jaar wereldwijd goed ontvangen, zowel op de 360 als op de PC, dus ik ga er vanuit dat je bekend bent met dit zwartgallige avontuur, zeker ook gezien de Nederlandse afkomst van de game die velen extra nieuwsgierig zal hebben gemaakt.
Ook ik was zeer te spreken over Overlord, zei het met enkele kanttekeningen. De opzet is sterk met een gameplay die zich het best

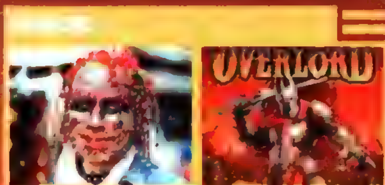


Als Frodo had gefaald, was hij Overlord of the Rings geweest.

laat omschrijven als een mix van Fable en Pikmin. Een vreemde mix inderdaad, zeker als je bedenkt dat Pikmin in feite de meeste overeenkomsten vertoont met Triumph's creatie.
Een bizarre fantasiewereld die flirt met alle clichés die dit genre kent, gecombineerd met veel morele keuzen en de mogelijkheid om kleine zogeheten minions aan te sturen, zijn verantwoordelijk voor mijn vergelijking.
Mijn negatieve kanttekening destijds was de ietwat buggy 'feel', die met name voortkwam uit de soms matige animaties en ongelukkige contactpunten tussen personages en spelwereld.

GEEN MISBAKSEL

Het spelen van de PS3 versie veranderde vrijwel niets aan mijn mening betreffende de kwaliteit van Overlord, en dat is allerminst een slechte zaak. Je zou de PS3 versie uiteraard letterlijk naast de 360 en PC versie moeten zetten om te gaan



speuren naar grafische verschillen maar zo vanuit de losse pols wist ik niets waar te nemen.
Gelukkig was Overlord visueel zeker geen misbaksel dus een klein jaar na dato kan de game grafisch nog steeds prima meekomen. Verwacht echter geen wonderen, want Overlord laat de hardware zeker niet op volle toeren draaien. En mijn eerder genoemde punten van kritiek wat betreft de animaties en contactpunten, zijn nog steeds van kracht.
Ik ben me er daarbij van bewust dat het (af en toe) zweven van een voet boven de grond ook voortkomt uit de smalle paden die je bewandelt en de vele subtiele hoogteverschillen in de spelwereld. En gelukkig wordt de gameplay hier niet door beïnvloed.

> "DOOR DE EXTRA CONTENT IN DE VORM VAN NIEUWE DUISTERE HELSE GEBIEDEN, NEEMT DE SPEELDUUR EPISCHE PROPORTIES AAN."

ÉÉN OP ÉÉN

De basis is nog steeds om als verse fonkelnieuwe Overlord jouw toren in ere te herstellen. Dit doe je door een beetje of juist veel dood en verderf te zaaien in verschillende koninkrijken, waar uit de gratie gevallen helden, die ooit verantwoordelijk zijn geweest voor de ondergang van de vorige Overlord, hebben toegeven aan hun lusten.



Die heeft zo'n dikke reet dat ze groter wordt als ze gaat zitten!

Naast het hakken met jouw wapen kun je verschillende soorten minions inzetten om vijanden te verslaan en puzzels op te lossen. Deze vermakelijke gameplay is nog steeds de motor van Overlord. Kortom, een één op één port als het op gameplay aankomt.

RAISING HELL

Maar goed, Overlord is dan ook alleen interessant voor PS3 bezitters die de game op de 360 of PC hebben gemist. Deze gamers krijgen natuurlijk, zoals het een port betaamt, wel de nodige extra's, ditmaal in de vorm van de Raising Hell downloadable content die tevens op Xbox Live is te vinden. Deze voegt duistere helse gebieden aan de bestaande koninkrijken toe waardoor de speelduur epische proporties aanneemt.

MULTIPLAYER

De multiplayer mode biedt spelers de gelegenheid om het tegen elkaar op te nemen in een strijd die niet veel minions kunnen navertellen. Ook is het mogelijk om split-screen in een co-op mode gezamenlijk vijanden uit te roeien of op jacht te gaan naar schatten, om zo punten binnen te halen. En de zeven nieuwe maps, waarbij je bijvoorbeeld jouw geliefde toren moet beschermen tegen hordes vijanden, zorgen ervoor dat de PS3 versie z'n mannetje staat op multiplayer gebied.





HALEN ALS

- Je wilt weten waar die Nederlandse studio in Delft zich al die tijd mee bezig heeft gehouden.
- Je enkele technische [illegible] door de vingers kunt zien dankzij de aanwezige leuke gameplay elementen.
- Je als stoere PlayStation gamer [illegible] stiekem jaloers bent geweest op Nintendo fanboys met hun Pikmin.

CONCLUSIE

De toevoeging van enkele nieuwe gebieden en vijanden maken van Overlord: Raising Hell een waardige port, die dankzij de sterke basis gelegd op 360 en PC evenals het scherpe gevoel voor humor, goed tot zijn recht komt op de PS3.



STEVEN

SCORE **82**

Het toevoegen van een duistere spelwereld kan onder de juiste omstandigheden de houdbaarheid van een game aanzienlijk verlengen, zoals in het geval van deze helse gebieden die bij de vijf koninkrijken horen.

PS3
TRIUMPH STUDIOS / CODEMASTERS
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+



DE LELIJKSTE COVERS



WHAT UP, MET D

Graag hadden we alle redacteuren van de afgelopen 15 jaar aan het woord gelaten, maar dan hadden we er nog wel een paginaatje of tien aan vast moeten plakken. Daarnaast kregen we ze ook niet allemaal te pakken, en leverden enkelen (echt waar) gewoon ouderwets te laat in. We hebben ons dus tot drie oudgedienden beperkt, maar dat zijn dan ook niet de eerste de beste...



WAT DOE JE MOMENTEEL ALLEMAAL UIT?
Ik presenteer nog steeds Gamekings op TMF. Daarnaast ben ik actief als commentator bij Eurosport, host ik her en der feesten en events en ga ik me de komende maanden intensief bezighouden met verscheidene jongerenprojecten in mijn ouwe hometown Breda.

HOE LANG HEB JE VOOR PU GESCHREVEN?
Te lang. Nee, geintje. Het zal toch wel een jaartje of tien geweest zijn, denk ik zo.

WAT HEEFT PU VOOR JE BETEKEND?
Aardig wat. Natuurlijk was het lekker om betaald te worden voor het spelen van games en er vervolgens stukkies over te schrijven, maar ook het feit dat ik op kosten van de zaak over de hele wereld heb mogen rondreizen, plus het gegeven dat 't een opstapje naar Gamekings was, zegt genoeg, lijkt me zo.

WAT IS JE MOOISTE HERINNERING AAN JE TIJD BIJ PU?
Dat moeten toch vooral de feestjes zijn geweest waar de voltallige crew bij aanwezig was (van Amsterdam tot L.A.) en negen van de tien keer helemaal los ging. Ik vond het altijd gezellig om mijn collega's in benevelde toestand mee te maken (weer eens wat anders dan die harde werkers mentaliteit -kuch- die je doorgaans bij ze zag), en dan met name Ed, die dan van strenge eindredacteur veranderde in een vriendelijke man met het hart op de (dubbele) tong.

SPEEL JE NOG GAMES EN WAT WAS JE LAATST GESPEELDE GAME?
Ik speel uiteraard nog steeds heel veel games. Mijn laatst gespeelde game is Super Smash Bros. Brawl die ik moest reviewen bij Gamekings. Zou je me vragen naar mijn meest gespeelde games, dan zijn dat toch wel GTA IV en Call of Duty 4.



WAT KUNNEN WE VAN JE VERWACHTEN IN DE TOEKOMST?
Mijn leven is nooit een uitgestippelde route geweest, en dat zal voorlopig nog wel zo blijven. Ik verwacht in ieder geval wel meer te doen met jongerenprojecten en ook het presenteren van events hoop ik nog aardig wat jaartjes vol te houden, evenals het werken bij Eurosport. Daarnaast hoop ik nog lang een rol van betekenis te mogen vervullen in de magische wereld van de games. En wie weet komt mijn grootste wens ooit nog wel uit: voetbalcommentator worden. Ik ben in ieder geval al een stapje dichterbij dat doel gekomen!

BEN JE GELUKKIG?
Jazeker. Heel erg zelfs. Dat was vroeger wel anders, wat er mede toe geleid heeft dat ik destijds een punt moest zetten achter mijn werkzaamheden voor de PU. Toen ging alles kut en was alles kut, maar vandaag de dag heb ik alles behoorlijk goed op de rit, al zeg ik het zelf.

LEES JE DE PU NOG WELEENS?
Uiteraard. Niet alleen omdat ik het nog steeds een heel erg leuk magazine vind (dit knap staaltje infotainment vind je nog steeds nergens anders terug, met die typische PU humor, de ongezouten meningen e.d), maar ook omdat ik (ja, ja achter de schermen werk ik nog voor de PU!) alle pagina's, voordat ze naar de drukker gaan, nog eens dubbelcheck op spelfouten en dergelijke, aangezien Ed daar stilaan te oud en slechtziend voor begint te worden.

E OUDE GARDE?





DRÉ

WAT VOER JE MOMENTEEL ALLEMAAL UIT?
Aangezien je met 'PU-redacteur' of 'ex-Gameking' op je CV ook niet veel verder komt dan vakkenvuller, ben ik maar beeldend kunstenaar geworden. Momenteel zit ik in Rio de Janeiro, waar ik samen met collega Jeroen Koolhaas bezig ben een enorme Japanse rivier te schilderen op de helling van een sloppenwijk. Maar dan heb je ook wat!

HOE LANG HEB JE VOOR PU GESCHREVEN?
Ben niet zo heel goed in geschiedenis, maar volgens mij ongeveer heeeeel erg lang, maar pin me er niet op vast...

WAT HEEFT PU VOOR JE BETEKEND?
In ieder geval heeft het aan de basis gestaan van mijn reisdrift. Schrijven voor de PU bracht me in Amerika, Japan, Korea. Dat iemand je geld geeft om naar de andere kant van de wereld te vliegen was een voorrecht waar veel van m'n vrienden stinkend jaloers op waren.

WAT IS JE MOOISTE HERINNERING AAN JE TIJD BIJ PU?
De grappigste herinnering was denkt ik een vlucht naar Korea samen met Ed. Ik denk alleen dat het niet Ed's mooiste herinnering was, mocht ie zich dat überhaupt nog herinneren, maar ja, dat heb je met herinneringen hè...

SPEEL JE NOG GAMES EN WAT WAS JE LAATST GESPEELDE GAME?
Als ik me heel erg verveel, speel ik Vortex op m'n iPod.

WAT KUNNEN WE VAN JE VERWACHTEN IN DE TOEKOMST?
Ben bezig met een oplossing tegen voetbalgeweld, honger, rode stoplichten, broeikaseffecten, biljartbaleffecten en de her-uitvinding van het wiel.

BEN JE GELUKKIG?
Sinds ik geen vervelende telefoontjes van Ed meer krijg waar mijn FOKKING stukjes blijven, beregelukkig!

LEES JE DE PU NOG WELEENS?
Om heel eerlijk te zijn heb ik de PU al een hele tijd niet meer gelezen. Dat komt ook omdat ie redelijk moeilijk te vinden is hier in Brazilië, maar ik zal Joao, de seniele krantenverkoper op de hoek, nog eens vragen of ie hem kan bestellen...

RUBEN

WAT VOER JE MOMENTEEL ALLEMAAL UIT?
Opper-pappie van Blammo Media BV, samen met Boris. We doen zo'n beetje alles op het gebied van games, behalve games maken. Dus naast dat we Gamekings maken zijn we bezig met websites, evenementen en nu ook ons eerste blad, Crown Magazine.

HOE LANG HEB JE VOOR PU GESCHREVEN?
Weet ik niet precies meer. Ik geloof fysiek een jaartje of twee. Maar stond nog erg lang op de redactiepagina terwijl ik al lang niet meer schreef!

WAT HEEFT PU VOOR JE BETEKEND?
Door de PU ben ik in contact gekomen met de mensen waar ik later Gamekings mee ben begonnen. Erg belangrijk dus!!

WAT IS JE MOOISTE HERINNERING AAN JE TIJD BIJ PU?
Een evaluatie van mijn stukjes door Ed. Die ging als een schoolmeester met een rode pen door mijn pagina's heen. Hij eindigde met een meesterlijke zin: "Maar je basisschool heb je wel afgemaakt, Ruben?" Briljant!!

SPEEL JE NOG GAMES EN WAT WAS JE LAATST GESPEELDE GAME?
Natuurlijk! Alleen niet zoveel als ik zou willen. Zit nu volop in GTA IV. Hoe kan het ook anders...

WAT KUNNEN WE VAN JE VERWACHTEN IN DE TOEKOMST?
Ik zou zeggen: Hou de Quote top 500 in de gaten!

BEN JE GELUKKIG?
Zeer!

LEES JE DE PU NOG WELEENS?
Moet eerlijk bekennen dat met het verdwijnen van Skate en onlangs Boris, mijn enthousiasme voor de PU een beetje afgenomen is.

DE LELIJKSTE COVERS



MEI 2003

FEBRUARI 2004

MAART 2005

MAART 2006

FEBRUARI 2007



REVIEW

EVERYBODY'S GOLF 2

SKATE MAAKT EEN COMEBACK



Nadat Skate twee jaar geleden vertrok bij de PU, had hij na jarenlang hard werken (nou ja, hard) opeens weer vies veel vrije tijd. En wat doen gepensioneerde mensen die zeeën van tijd hebben? Juist, die gaan golfen. Hij was dan ook de aangewezen man om speciaal voor dit jubileumnummer Everybody's Golf 2 van een review te voorzien.

Eigenlijk had ik me er voor dit nummer heel gemakkelijk vanaf kunnen maken, door gewoon de review van Everybody's Golf van een paar jaar terug te copy/pasten en vervolgens door te sturen naar Ed. Geen hond die zich dat lapje tekst nog kan herinneren namelijk (en met 'hond' bedoel ik niet specifiek Ed, maar de PU-lezer in het algemeen; waarmee ik ook weer niet wil zeggen dat PU-lezers honden zijn, maar...ach, je snapt wel wat ik bedoel).
We hebben echter te maken met een speciaal jubileumnummer dus zo'n kopieer-actie zou een beetje misplaatst zijn, en ook al is dit tweede deel meer van hetzelfde, er zitten toch voldoende nieuwigheidjes in om een kakelverse review te rechtvaardigen.

KIDDY

Zoals de titel al zegt, is Everybody's Golf 2 een game voor iedereen, al kun je je natuurlijk afvragen of iedereen ook daadwerkelijk zit te wachten op een golfgame met zo'n kiddy uiterlijk.
In het eerste deel werd echter al duidelijk dat er qua gameplay niks kiddy's aan was. Tuurlijk, het slaan van het balletje verliep op een vrij simplistische manier, waarbij je eerst de X-knop diende in te drukken om een powerbalk vol te laten lopen, en vervolgens op het juiste moment moest indrukken om de gewenste hoeveelheid power te geven, en deze uiteindelijk weer op het juiste moment aan moest tikken om de bal vol te raken.

VOORDEEL

Dit "eeuwenoude" mechanisme is in deel twee onveranderd gebleven, al is het nu wel zo dat je, naarmate je character naar keuze beter wordt, de bal een verscheidenheid aan effecten kunt meegeven.
Niks nieuws onder de zon zul je denken, maar als je op een gegeven moment op courses terechtkomt waarbij je met de perfecte slag met de juiste hoeveelheid spin eraan een significant voordeel kunt halen door de bal te laten afketsen op bijvoorbeeld een rots of buggy (waardoor je perfect terechtkomt op de green) dan snap je dat er heel wat meer bij komt kijken om de bal in zo min mogelijk slagen te putten.

VASTGEROEST

Verder is het aantal banen verdubbeld (twaalf in vergelijking met de zes uit het eerste deel) en, zeker niet onbelangrijk: er is nu naast de ad-hoc optie ook multiplayer infrastucture support, wat betekent dat er met maximaal zestien man online gespeeld kan worden.
Mede hierom blijft dit UMD diskje vastgeroest zitten in mijn PSP, en dat terwijl er tegenwoordig heel wat stoerdere en snellere games uitkomen. Everybody's Golf 2 mag dan ook, net als zijn voorganger, simpel en kleurrijk van opzet zijn, we weten allemaal dat dit soort games, mits goed uitgewerkt, verdomd verslavend kunnen zijn. ✪



"Dit golfspelletje is inderdaad voor iedereen."

BETER WORDEN

De characters (er zijn er in totaal zo'n tien te unlocken, met allemaal eigen skills) kunnen beter worden door toernooitjes te winnen waardoor ze nieuwe, soms unieke items en karakteristieke slagen vergaren. Speel je langer met een character, dan zal ook het loyalty-level verhogen, wat uiteraard eveneens een positieve uitwerking heeft op de kwaliteit van het desbetreffende personage.

CONCLUSIE

Zelfs al heb je het eerste deel al in je bezit, dan nog is deze opvolger vooral dankzij de nieuwe banen, characters en multiplayer support het overwegen waard. Uiteraard is ie ook meer dan geschikt voor nieuwkomers. Dit golfspelletje is inderdaad voor iedereen.



SKATE

SCORE **81**

Als je na een paar weken de verschillende singleplayer modes doorlopen hebt, kun je nog vele maanden online aan de slag

EVERYBODY'S GOLF 2
PSP
CLAP HANZ LIMITED / SCEE / SCEB
SPELERS: 1 - 16 (ONLINE)
OUT NOW

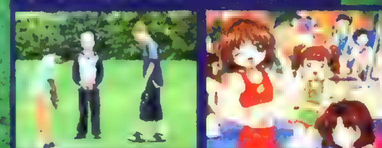
3+



HALEN ALS

- Je door het kiddy uiterlijk heen kunt kijken.
- Je van tergend blije melodietjes en vreugdekreetjes houdt.
- Je Amerikaanse Tiger Woods-wannabees op hun nummer wilt zetten.

EVERYBODY'S GOLF 2





Door Ztalker : Die werkt zich een slag in de rondte.



Door ThisIsMyNick: Moeten ze die stok er niet eerst uithalen, voor de parachute springers gaan landen?

SEGA GAAT VOOR GOUD MET PLATINUM GAMES

Een geheimzinnige onthulling van Sega in een luxueuze club in Londen. Maarten's hartje ging er van tekeer. "Zouden ze het weer gaan proberen? Een nieuwe Sega console? Nee toch?" Nee Maarten, natuurlijk niet!

MAARTEN

Sega heeft een raar jaar jaar achter de rug. Aan de ene kant sloot men noodgedwongen de recent opgerichte studio in Birmingham, maar tegelijkertijd was er sprake van een stortvloed aan nieuwe games als Condemned 2, Viking, The Club en de millionseller Mario & Sonic op de Olympische Spelen. Later dit jaar volgen dan ook nog de footie-MMO Football Manager Live en Empire: Total War.

PLATINUM GAMES

De voormalige consoleboer heeft slechtere tijden gekend, en inmiddels schaart Sega zich dan ook bij de top 5 grootste uitgevers. Om die plaats op z'n minst vast te houden, is men in zee gegaan met Platinum Games, een studio die voortgekomen is uit de voormalige Clover studio van Capcom! Die talentvolle rakkers hebben Devil May Cry bedacht, aan Resident Evil gewerkt, Okami en God Hand op de wereld gezet, Viewtiful Joe het leven geschonken en nog veel meer hoogwaardige projecten achter hun naam staan. Geen snotneuzen dus!
In Londen liet men ons weten wat Platinum games de komende tijd voor ons in petto heeft.



Enkele van de "talentvolle rakkers" van Platinum Games.

BAYONETTA

Ten eerste was er de aankondiging van de Xbox 360 en PS3 game Bayonetta. De leider van dit project is niemand minder dan Hideki Kamiya, het brein achter het eerste deel van DMC.
Bayonetta heeft in eerste instantie ook een echte DMC feel maar je vecht hier met een vrouwelijke heks tegen engelen! Precies het tegenovergestelde dus. De heks beschikt niet alleen over magische spreuken, ze heeft eveneens de beschikking over het nodige schietgerei.
Volgens Kamiya wordt het allemaal nog sneller, gelikter en beter dan DMC.



INFINITE LINE

Voor iedere DS gamer die ervan droomt om een soort Captain Kirk van je eigen spaceship te zijn, wordt een droom werkelijkheid.
In Infinite Line, dat ontwikkeld wordt met de hulp van studio Nudemaker, verken je met je spaceship het luchtruim.
Ik heb me laten vertellen dat je in deze sci-fi RPG meer dan tweehonderd verschillende personages kan ontmoeten en er een gelijk aantal ruimteschepen is. Bovendien kun je je gevaarte customizen tot je er bij neervalt. Zeker een project om in de gaten te houden.

MADWORLD

Hoe cool die twee eerdergenoemde games ook mogen worden; de absolute smaakmaker van het evenement was MadWorld. Een ultra gewelddadige game met de nadruk op bloed. Veel bloed! Met als rechterhand een kettingzaag, ramt het hoofdpersonage Jack, Gears of War-style, werkelijk door iedereen heen.
Het meest opmerkelijke van MadWorld is dat het een zwart-wit spel is met als enige echte kleur rood. Het hele spel kent een comic stijl die lijkt op de Sin City comics. Zaag je iemand z'n nek eraf, dan komt er 'SPLAAASH' in beeld te staan.
Het spel bevat verder een aantal minigames die vallen onder de zogenaamde 'Bloodbath Challenges'. Zo moet je in 'Man Darts' met een groot stuk hout verschillende gasten richting een dartbord meppen.
MadWorld is bloederig, wreed en ontzettend stoer, maar toch straalde de fun ervan af.
De grootste verrassing was echter dat de game een Wii spel is! Volgens ontwikkelaar Shigenori Nishikawa, die onder andere aan Resident Evil 4 en Dino Crisis 2 heeft gewerkt, komt juist het gevoel van hakken goed tot z'n recht in de besturing van de game.
MadWorld lijkt een spel te worden dat ook de gamer die zich te cool voelt voor de Wii, zal willen uitproberen. ✪





DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

APE QUEST

SONY PC STORE - PSP

Wie had durven dromen dat die RPG met die olijke aapjes zo grappig in elkaar zou steken? Het is geen diepgaand avontuur met allerhande sidequests geworden, maar een lekker simpel spelletje met eenvoudige, menugestuurde (Final Fantasy-achtige) gevechten dat bol staat van de kleine minigames. Denk aan pijlen afweren met een schild of over vallende stenen springen. Ze zijn heel basic en als je ze haalt, levert het je EXP op. Mocht je falen dan gaat er een stukje van je gezondheid af. Echt moeilijk wordt Ape Quest nooit en het enige probleem dat de titel heeft, is dat het op den duur een beetje saai wordt. Dat komt vooral omdat alle missies in feite op hetzelfde neerkomen.
Speel de game dan ook met mate en je zult voor die tien Euri niet in de aap gelogeerd zijn.





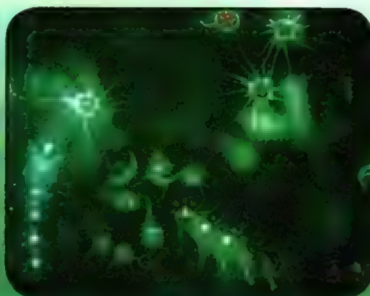
€ 9,99 SPELERS 1 SCORE



FLOW

SONY PC STORE - PSP

Bijna iedereen met een PS3 heeft Flow waarschijnlijk of gedownload of er even mee gespeeld om erachter te komen dat het eigenlijk niet veel meer is dan een beetje rondzwemmen en dingetjes ophappen.
Voor de PSP versie geldt hetzelfde dus het komt opnieuw neer op een beetje relaxed dingetjes ophappen en rondzwemmen, meer is het niet. Heerlijk ontspannend, dat wel.
Enig probleem is dat het op de PSP soms een beetje onduidelijk is. En dan hap je vaker dan je lief is, in iets waardoor je ongewild in een hoger of lager gelegen gebied terechtkomt. Dat is soms een beetje irritant.
Verder is de game vrijwel identiek, dus heb je al een PS3 versie, laat deze PSP versie dan maar lekker zwemmen.





€ 7,99 SPELERS 1 SCORE

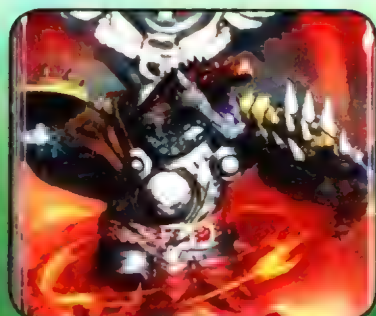


THE EYE OF JUDGMENT - BIOLITH REBELLION

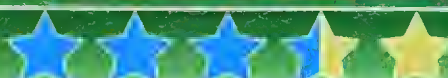
PSS - PS3

The Eye of Judgment en de Biolith Rebellion expansion moet je zien als twee aparte zaken en dat is meteen het grootste minpunt van deze download. Je moet namelijk niet alleen de expansion downloaden maar je hebt ook nog eens kaarten nodig om optimaal gebruik te kunnen maken van deze extra additie. De download maakt het immers mogelijk om gebruik te maken van de nieuwe toevoegingen die de Biolith kaartjes met zich meebrengen en tja, die moet je dan los kopen als booster pack of als een theme deck, en dat gaat natuurlijk in de papieren lopen. Toch moet gezegd worden dat deze uitbreiding genoeg te bieden heeft. Nieuwe kaarten met nieuwe regels brengen automatisch nieuwe tactieken met zich mee en tja, dan wordt alles toch ineens weer heel interessant. Zeker wanneer je dacht het ultieme deck bij elkaar verzameld te hebben.





€ 9,99 SPELERS 1 SCORE



1942: JOINT STRIKE

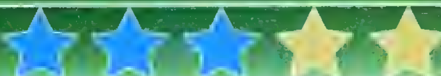
PS3 / XBOX 360 PSS / XBLA

Van sommige klassieke games kun je maar geen genoeg krijgen, alleen jammer dat ze er vaak zo ontzettend lelijk uitzien. Dat is wat Capcom ook dacht en daarom blazen ze klassieke arcade games nieuw leven in door ze te voorzien van een vers likje verf.
Een van die games is 1942: Joint Strike, een top down vertical shooter. En jongens, wat speelt die game lekker weg.
Helemaal als je 'm met z'n tweetjes speelt (zowel online als offline) is het heerlijk old school knallen.
Ook zijn er nog wat nieuwe wapens toegevoegd, en dat alles maakt dat je voor zo'n zeven euro (de vermoedelijke prijs) een leuk spelletje in huis haalt.





€ NNB SPELERS 1 - 2 SCORE



WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3

PS3 / XBOX 360 PSS / XBLA

Natuurlijk kies je meteen voor de Rambo look-a-like en niet voor die Schwarzenegger kloon of dat meisje met die hoofddoek...want in Wolf of the Battlefield wil je alles aan gort knallen en wie anders dan Rambo doet dat als de beste.
In deze Twin Stick shooter (maximaal te spelen met drie man, zowel off- als online) gaat het verhaal natuurlijk nergens over en zo hoort het ook. Het gaat om actie en in dit geval keiharde schietactie.
Je knalt je een weg door verschillende omgevingen en neemt het in deze arcade remake op tegen gigantische tanks en andere voertuigen maar ook vijandelijke soldaten zullen veelvuldig in het stof bijten.
Het speelt ouderwets lekker weg en door de cellshaded look is het ook nog eens prettig om naar te kijken.





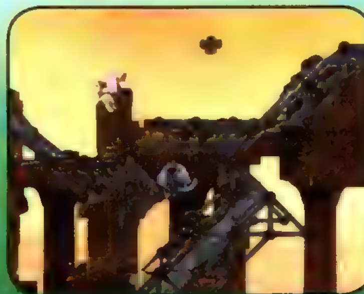
€ NNB SPELERS 1 - 3 SCORE



ELEFUNK

PS3 PSS

In Elefunk is het je taak om olifanten over bruggetjes te helpen. Zie het als een soort Lemmings waarbij de olifant over een afgrond moet lopen over een door jou in elkaar geflanste constructie.
Denk je de brug der bruggen te hebben gebouwd dan sommeer je de olifant om erover te lopen.
Dat gaat regelmatig mis want een brug bouwen gaat nog niet zo makkelijk. Zeker wanneer je maar een beperkte hoeveelheid bouwmateriaal hebt liggen, zul je het vaak opnieuw moeten proberen.
Elefunk zet je wel aan het denken en het is een bijzonder origineel concept maar alleen weggelegd voor de geduldige gamer.





€ NNB SPELERS 1 - 2 SCORE

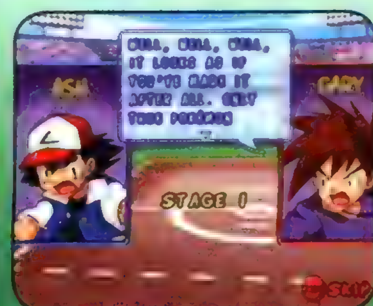


POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Wii (VIRTUAL CONSOLE)

Misschien heb je Tetris Attack of Puzzle League DS wel eens gespeeld, of zelfs in bezit. Dan hoef je Pokémon Puzzle League niet meer te downloaden, want het is hetzelfde spel, maar dan opgeleukt met Pokémon-plaatjes en geluidjes.
Zoals in elke versie van dit Tetris-achtige puzzelspel, vallen de blokken niet van bovenaf in beeld, maar dringen ze vanaf de onderkant je speelveld binnen. Je kunt een volgelopen speelveld voorkomen door rijen gelijk gekleurde blokken te vormen, liefst op een manier dat kettingreacties ontstaan die afvalblokken in het veld van je tegenstander (computer of tweede speler) veroorzaken.
Het concept is zo aandachtabsorberend spannend dat je de blokjes nog uren omhoog ziet komen als je na een avondje spelen je verhitte hoofd op je bedkussen legt. De plaatjes die het speelveld omgeven? Ach, die zie je niet eens.





1000 PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT

THINGS TO DO DURING THE NEXT 15 YEARS

- KIJKEN HOE DE E3 LANGZAAM MAAR ZEKER ECHT NAAR DE KLOTEN GAAT EN HOE KEULEN (LEIPZIG GAAT VERHUIZEN) THE NEXT BIG THING WORDT. BEETJE JAMMER, WANT MET EEN AUTO ERGENS NAARTOE GAAN, GEEFT TOCH EEN HEEL ANDERE VIBE. EN DUITSERS ZIJN GEEN CALIFORNIËRS...
- ONGETWIJFELD GTA V, METAL GEAR SOLID V, DE NIEUWE WORLD OF WARCRAFT, ASSASSIN'S CREED 2, 3 EN 4, DE NIEUWE HALF-LIFE, HALO 4 (DIE KOMT ECHT WEL EEN KEER), EN ALLES VAN NINTENDO OPHEMELEN.
- ED'S 100.000STE ONDERSCHRIFT VIEREN. DAT DIE MAN NOG STEEDS NIET AAN HET EINDE VAN ZIJN VOORRAAD BIJDEHANTE TEKSTJES IS...
- MET DE VIRTUAL REALITY BRIL OP GAMEN. DAT GAAT OOIT GEBEUREN, ZE HEBBEN NU EINDELIJK SHIT WAAR JE GEEN SPLIJTENDE KOPPIJN VAN KRIJGT.
- NOG ONTELBARE KEREN AANHOREN DAT DEZE GAME TOCH ECHT DE HARDWARE TOT HET MAXIMALE PUSHT, DE VOORGANGER NIET HELEMAAL GELUKT WAS, ECHT ALLES KAPOT KAN EN DEZE GAME DE VRIJHEID BIEDT DIE ELKE GAMER ZICH WENST. MOGELIJK KOMT ER EEN TIJD DAT WE HELEMAAL NIET MEER OP TRIP GAAN OMDAT WE TOCH WEL WETEN WAT ZE GAAN ZEGGEN.
- NAARMATE ONLINE GAMING BELANGRIJKER WORDT (DAT IS DE SHIT VAN DE TOEKOMST) TOCH ZEKER EEN KWART VAN ONS LEVEN IN HET VIRTUELE DOORBRENGEN. WE ZIJN BENIEUWD WIE VAN ONS DAARDOOR DE EERSTE SCHEIDING VOOR Z'N KIEZEN KRIJGT.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ We staan nu een paar weken op de Wii Fit te wankelen, maar echt veel dunner worden we er niet van. Of heeft dat te maken met het feit dat we op de redactievergadering alleen maar bier en chips hebben staan...

★ Leuk voor jullie misschien die oude foto's van de redacteuren in dit nummer, maar in sommige gevallen is het uiterlijk verval voor ons behoorlijk pijnlijk...

★ Leuk die PlayStation Day, EA Days, Midway Days, UbiDays, Vivendi Days, maar Ed vróeg zich af en toe wel af wanneer het weer eens PU Day zou worden. Er was niemand meer over om artikelen in te leveren.

★ Jurjen is geen echt competitieve gamer. Hij gamet voor, zoals hij dat altijd zo mooi kan zeggen, 'de spelervaring'. En dus is hij altijd een gewillig slachtoffer voor iedereen om even het ego te boosten en hem af te slachten in een race-, voetbal-, RTS-game of shooter. Tot er een nieuw deel van Super Smash uitkomt... dan zijn wij met z'n allen weer de lul.

★ Allemaal hebben we dus foto's van onze moeders ingestuurd. Helaas wilde Ed als senior van het stel niet melden wie nu de leukste moeder van ons allen had. We hebben daar maar niks achter gezocht.

★ Wij vinden het altijd leuk als we een goede game zien op een pers-event, dan genieten we oprecht. Maar het wordt natuurlijk extra tof als het een Nederlands product betreft. Dat Killzone 2 op de PlayStation Day de absolute ster van de show was, deed ons dan ook goed. Zou dat misschien de reden zijn waarom Jan een oranje shirt aan had?



CHICK VAN DE LAATSTE 15 JAAR

MAAR LIEFST TWAALF JAAR GELEDEN MAAKTE ZE OP SPECTACULAIRE WIJZE HAAR ENTREE, EN SINDSDIEN HEBBEN (MET DE NODIGE UPS AND DOWNS) MILJOENEN GAMERS HUN HART AAN HAAR VERPAND. OF ZE NU DE ALLERMOOISTE IS GEWEEST VAN DE AFGELOPEN 15 JAAR, DAAROVER KUN JE DISCUSSIEREN, MAAR WE DURVEN LARA CROFT ZONDER AARZELING UIT TE ROEPEN TOT DÉ CHICK VAN DE AFGELOPEN 15 JAAR.



"Ssssst, we lokken ze hierheen; jongens doe eens allemaal het geluid van een warme Schnitzel na."

KILL YOUR DARLINGS

Voor deze PU mocht Ed zelf een selectie maken met de in zijn ogen beste bijschriften van de afgelopen 15 jaar. Oorspronkelijk had hij er genoeg verzameld om deze hele feest PU te vullen, maar dat vond Ed zelf ook een tikkie te veel van het goede (met pijn in z'n hart). Uiteindelijk diende hij zich te bepreken tot slechts twee pagina's, dus moesten er heel wat 'darlings gekilled' worden. Ook deze uit Hidden & Dangerous 2 overleefde de selectie niet, maar toen er plotseling een gaatje overbleef op dit Smorgasbord, was onze eindbaas er als de kippen bij om er nog effe snel een van z'n "hilarische" onderschriften in te proppen...



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN 15 JAAR MEE BEZIG?

50% Games testen, duh!!!

6% Kaal worden.

10% Achter redacteuren aanzitten die de deadline aan hun patta's lappen.

2% Te laat komen op Schiphol.

5% Klagen dat Jan zo veel stukjes krijgt.

5% Als we dan eindelijk zelf wat meer stukjes krijgen, die niet op tijd inleveren.

11% Met elkaar kibbelen als pure fanboys.

8% Games ophemelen.

2% Games afzeiken.

1% Brieven lezen waarin mensen vragen of we games wat meer willen afzeiken.

- HEEFT JAN EEN TRIPJE WAAR HEEL VEEL STAR WARS FANS EEN MOORD VOOR ZOUDEN DOEN.
- BEKIJKT STEVEN OF AL DIE POSITIEVE VERHALEN ROND FALLOUT 3 EEN KERN VAN WAARHEID BEVATTEN.
- VULLEN WE ZES PAGINA'S ONDER HET INTRIGERENDE MOTTO: "FUCK DE ZOMER".
- DOET JURJEN UITGEBREID ONDERZOEK NAAR WAT ER ALLEMAAL IN GAMES TE SLOPEN VALT.
- EN GAAT IE DAARNA RELAXED EEN BALLETJE SLAAN OP DE GREEN.
- CHECKT MAARTEN OF CALL OF DUTY 5 NET ZO TOF GAAT WORDEN ALS Z'N VOORGANGER.
- WILLEN WE WEL EENS WETEN OF DIE NIEUWE JAMES BOND GAME GAAT 'SHAKEN'.
- BEVINDT JJ ZICH IN SLECHT GEZELSCHAP.
- PROBEREN WE ONS EEN PAND IN TE LULLEN WAAR EEN NEDERLANDSE TOPGAME WORDT GEMAAKT.
- EN DAN KAN EEN VECHTENDE PANDA ER OOK NOG WEL BIJ...

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

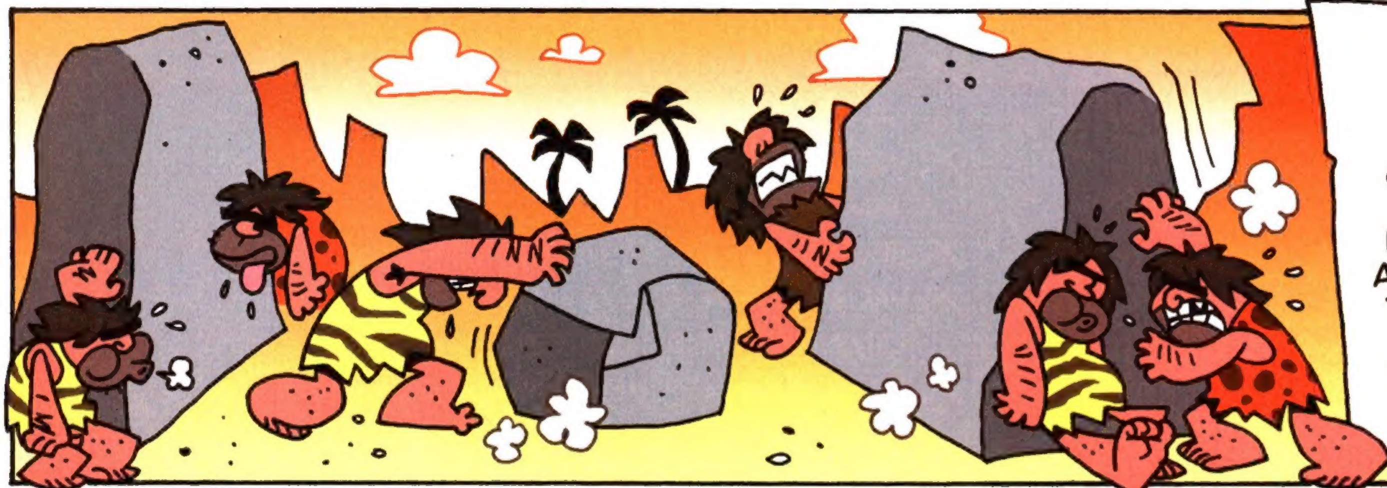
PU 176 LIGT 18 JULI IN DE WINKELS

DREO DE JANEIRO

Zoals je elders in dit nummer hebt kunnen lezen, is Dre na z'n vertrek bij de PU iets heel anders gaan doen. Hij zit dus in Rio de Janeiro, alwaar hij werkt aan het project Favela Painting (www.favelapainting.com), een project waarin hij samen met de lokale jeugd werkt aan grote muurschilderingen en andere kunstobjecten. Door de lokale jeugd bij deze kunstwerken te betrekken, haalt hij ze uit de dagelijkse beslommeringen van de drugswereld. Inmiddels sieren meerdere schitterende kunstwerken de sloppenwijken van Rio. Maar dat het schilderen niet zonder problemen gaat, blijkt wel uit het feit dat Dre regelmatig in z'n hotel moet blijven omdat er schietpartijen aan de gang zijn, of de Braziliaanse politie met veel geweld invallen doet in de wijken. Het is dan veelal wachten tot de lucht geklaard is om weer verder te kunnen met de schilderingen. We wensen Dre alle succes met dit toffe project, en zullen regelmatig een kijkje nemen op z'n site om te zien hoe 't er met hem en z'n bezigheden in Rio voor staat.









IK NOEM DEZE BUNDEL PAPIER **POWER UNLIMITED!**

WAT DACHT JE VAN 'BOEK'?

NAH.





GAMES WERDEN ALSMAAR REALISTISCHER, MET ALS HOOGTEPUNT DE TWEEDE WERELDOORLOG.

BEROEMD OM HAAR MISBRUIK DOOR HITLER.

1977

GAMES OP DEZE SCHAAL WAREN ECHTER ZEER PRIJZIG EN KOSTTE VELE MENSEN HET LEVEN. DOORDAT MEN DESONDANKS EEN PASSIE VOOR GEWELD EN DOODSLAG BLEEF KOESTEREN, MOEST ER EEN ALTERNATIEF KOMEN EN RAAKTE DE EVOLUTIE VAN DE SPELCOMPUTER IN EEN STROOMVERSNELLING.

1985

1994

2005

ONDERTUSSEN WERD HET CONCEPT VAN DE POWER UNLIMITED DECENNIA LANG IN GROOT GEHEIM GEPERFECTIONEERD.

VANDAAG DE DAG HOUDT MEN DE POWER UNLIMITED IN STAND DOOR DEZE PERIODIEK TE VULLEN MET GESCHRIFTEN OVER DE LAATSTE ONTWIKKELINGEN OP HET EEUWENOUDE GEBIED VAN GAMES...

TRILILI

...OPDAT DE LEGENDE NIMMER VERLOREN GAAT...

WAAR BLIJFT JE TEKST!!!

BAKLAP!!

P.U. H.Q.

GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NE
SUPERNES • AMIGA • PC • APPLE • ARCADE • NEO GE

NUMMER 1 • JULI 1993 • PRIJS f6,95 • BFRS.

nieuw

POWER UNLIMITED

All systems go!

TER KENNISMAKING

STARWING

een absolute hit dankzij FX-chip

FATAL FURY

de nieuwe keiharde knock-out!

TINY TOON

strip-spellen, wel vrolijk, niet makkelijker

HACKER, THE GAME

werkelijkheid wordt gevaarlijk spel

SPEEL MEE EN WIN DE CD-I SPELER MET JE REKENMACHIEN

Meer dan 40 games in SCREENTEST



Stickerkaarten kado

TIPS & boordevol TRUCS



KOM VERDER, WORDT BETER, LEEF LANGER met de rubriek EEUWIG LEVEN